

AVANCES
DRAGON QUEST VII
FRAGMENTOS DE UN MUNDO OLVIDADO
PAPER MARIO
COLOR SPLASH
MARIO PARTY
STAR RUSH
LEGO
DIMENSIONS
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Metroid Prime
Federation Force
¡Primer análisis mundial!
The Legend of Zelda
Breath of the Wild
Descubre su lugar en
la leyenda
Nº 288 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00288
POKéMON
GO
Charmander
CP165
Los mejores consejos para
triunfar en el juego del siglo
ESPECIAL
YO-KAI WATCH
• Fichas Coleccionables 4ª entrega
• Cómo conseguir a los Yo-kai más poderosos
REPORTAJE
Pokémon Sol y
Pokémon Luna
¡Los nuevos Pokémon de séptima generación!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 288



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Pokémon GO es un fenómeno a analizar por los expertos en mercadotecnia, sin duda: ¿cuántos productos conocéis que se conviertan en un éxito instantáneo a nivel global sin apenas publicidad antes o durante su lanzamiento? Los ingredientes de esta "tormenta perfecta" de éxito son muchos: una idea genial que cuadra perfectamente con el concepto Pokémon de buscar criaturas (¡ahora exploramos en el mundo real!), el que sea un producto gratuito, una vertiene social que hace que la gente quede para cazar Pokémon o que trabe amistad en Gimnasios y Poképaradas... y, ante todo y sobre todo, los propios Pokémon. ¿Por qué va a resultar raro ver a gente mayor de 25 años cazar Pokémon si muchos de ellos jugaron de niños con los juegos originales? Amaron a esos personajes y han descubierto que los siguen amando. Todo ello ha contribuido a generar uno de los mayores fenómenos jugables de la década. Un fenónemo distinto, social, feliz, al alcance de todos y que se puede compartir. Un fenómeno con el sello inconfundible de Nintendo.



página 18 **Reportaje** Pokémon GO. Claves para dominar el juego que ha conquistado el planeta.



página 30 **Reportaje y análisis** Metroid Prime FF: Somos los primeros en puntuar un juego galáctico.



página 62 **Reportaje** Zelda Breath of the Wild. Buscamos su lugar en la cronología de la épica saga.

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Flipo con el fenómeno que ha desatado Pokémon GO.



Gustavo Acero
Ojalá haya terceras elecciones: los colegios electorales son Poképaradas.



Luis Galán
Mes de disfrute retro, entre Zeldas y clasicazos de la Mega Drive.



Laura Gómez
Los nuevos Pokémon y las novedades de Sol y Luna me tienen loca.



Samuel González
Jugando Stickman Super Athletics, indie de 3DS estilo Track and Field.





Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System cabrá en una mano, traerá 30 clasicazos preinstalados y se conectará a la TV con un cable HDMI. La amamos ya antes de tenerla. Muchísimo.

Además de la consola, Nintendo lanzará mandos para que juegues a dobles. Podrán usarse con los juegos de NES de la Consola Virtual de Wii y Wii U conectándolos a un mando de Wii.

Novedad

Nintendo Classic Mini: NES

La primera consola de Nintendo renace el 11 de noviembre.



Mando de Wii

El Mando Clásico y el Mando Clásico Pro de Wii serán compatibles con la nueva mini-consola de Nintendo. Si tienes alguno... ¡a jugar a dobles!

Calificar esta noticia de sueño hecho realidad no es una exageración. **Nintendo vuelve a lanzar este otoño su primera consola,** la mítica Nintendo Entertainment Systems. En un formato mini que conserva el aspecto de la original (pero en pequeñito), con 30 clásicos en la memoria (y qué juegos, amigos; la selección es insuperable) y lista para ser conectada directamente a la televisión gracias al **cable HDMI incluido**.

La experiencia original

El mando de control también reproduce el de la NES y, para que no nos perdamos ni un ápice de la experiencia, disfrutaremos de juego a dobles en los títulos que lo permitan comprando **un segundo mando para la máquina**. Además, los juegos ofrecerán puntos de suspensión para salvar las partidas (lo cual no viene nada mal teniendo en cuenta que algunos son bastante difíciles) que sustituyen a los sistemas de contraseñas de los originales. La consola incluirá **un cable USB** para cargar su batería (aunque el adaptador AC no vendrá incluido) y el precio rondará **los 60 euros**, según el comercio. Los mandos se venderán por **unos 10 euros**. Y qué más decir... Esta Mini NES es un sueño para los que tuvimos la consola, y para los que no la tuvieron, y para cualquier jugón en general.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Lady Layton**

Level-5 lo peta anunciando nuevos juegos para 3DSy a una nueva heroína: la hija de Layton.



pág 10 **Paper Mario Wii U**

Echamos un vistazo a al bellísimo mundo de papel de Color Splash.





pág 12 **Fiebre amiibo**

Nos encantan los amiibo, tanto que este mes su sección aumenta de tamaño.

Los juegos que incluye

La "Mini NES" incluirá de serie 30 juegos del catálogo de la mítica 8 bits. Y la verdad es que Nintendo ha echado el resto: a sus juegos más míticos para la máquina ha añadido imprescindibles de Square, Capcom, Konami... Se puede decir que están los mejores juegos de la máquina. Esta es la lista.

- Balloon Fight
- BUBBLE BOBBLE
- Castlevania
- Castlevania II: Simon's Quest
- Donkey Kong
- Donkey Kong Jr.
- DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE
- Dr. Mario
- Excitebike
- FINAL FANTASY
- Galaga
- GHOSTS'N GOBLINS
- GRADIUS
- Ice Climber
- Kid Icarus
- Kirby's Adventure
- Mario Bros.
- MEGA MAN 2
- Metroid
- NINJA GAIDEN
- PAC-MAN
- Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
- StarTropics
- Super C
- Super Mario Bros.
- S. Mario Bros. 2
- S. Mario Bros. 3
- Tecmo Bowl
- The Legend of Zelda
- Zelda II The Adventure of Link



ACTUALIDAD 3DS

Campeonato Mundial Pokémon 2016

¡La élite se enfrenta del 19 al 21 de agosto en San Francisco!

Quedan tan solo unos días para que se lleve a cabo en **San Francisco** (California) el evento más importante de Pokémon de todo el año, el **Campeonato Mundial**, donde se enfrentarán los mejores Entrenadores Pokémon de cada región. Este año, además de los torneos del videojuego y del juego de cartas intercambiables, el Mundial también cuenta con un campeonato de **Pokkén Tournament**, el juego de lucha Pokémon que salió a principios de año para Wii U (y que seguro que tienes).

El año pasado fue **Shoma Honami**, jugador japonés, quien ganó la final frente a **Hideyuki Taida**, arrebatándole el título a **Se Jun Park** y a su famoso Pachirisu de 2014. ¿Quién será el campeón de este año?

La competición se divide en **tres**

EL JAPONÉS SHOMA HONAMI FUE EL CAMPEÓN DEL MUNDO EL AÑO PASADO

fases, que tendrán lugar los días viernes 19, sábado 20 y domingo 21 de agosto. Si os interesa, podéis seguir en directo toda la competición en el canal oficial de Pokémon en **Twitch**. ¡Animad a los representantes españoles!







Todos los años se entregan trofeos como el que podéis ver en la primera foto para los tres mejores entrenadores. La foto de arriba es del Mundial de Boston del año pasado, todo un eventazo.

Los Participantes Españoles

En total serán 8 los jugadores que representen a España en el Mundial de este año. PokeÁlex, Riopaser y Proman están entre los 16 mejores jugadores de Europa, por lo que también han conseguido un pase directo a la segunda fase de la competición, conocida como "Day 2". ¡Mucha suerte a todos!



Abel **"Flash"** Sanz. Jugador de Day 1.



Miguel **"Sekiam"** Martí. Jugador de Day 1.



Yeray **"Yery"** Arriví. Jugador de Day 1.



Jorge **"PequeJack"** Salinas. Jugador de Day 1.



Juan Carlos **"Kasape"** Marcellán. Jugador de Day 1.



Javier **"Proman"** Señorena. Jugador de Day 2.



Eric **"Riopaser"** Rios. Jugador de Day 2.



Álex **"PokeÁlex"** Gómez. Jugador de Day 2.



ACTUALIDAD Wii U

Nuevos Nintendo eShop Selects

Juegos indie, en formato físico.



Los juegos indie han ido ganando cada vez más peso en los últimos años. Al ser desarrollos de estudios pequeños, se suelen lanzar sólo en formato digital, pero, **a partir del 30 de septiembre, entrará en escena la línea Nintendo eShop Selects,** que servirá para que los mejores títulos indie se lancen también en formato físico, para poder adquirirlos en las tiendas de toda la vida.

Los primeros títulos elegidos para estrenar el programa son FAST Racing Neo y SteamWorld Collection. El primero es un velocísimo y difícil arcade de naves inspirado por F-Zero, y llegará con los ocho circuitos extra del DLC Neo Future Pack (que también podrán adquirir quienes tengan la edición digital del juego). El segundo es un 2x1, pues consta de SteamWorld Dig, una aventura minera, y SteamWorld Heist, un juego de estrategia por turnos cuyo DLC The Outsider estará incluido en el disco.

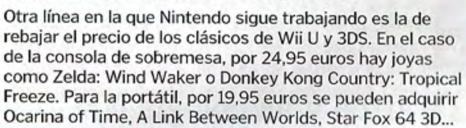




GRACIAS A ESHOP SELECTS, LOS MEJORES JUEGOS DE LA ESHOP TENDRÁN UNA EDICIÓN FÍSICA

Nintendo Selects





Otra línea en la que Nintendo sigue trabajando es la de rebajar el precio de los clásicos de Wii U y 3DS. En el caso de la consola de sobremesa, por 24,95 euros hay joyas como Zelda: Wind Waker o Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Para la portátil, por 19,95 euros se pueden adquirir Ocarina of Time, A Link Between Worlds, Star Fox 64 3D...

ALGUNOS SELECTS DE Wii U







ALGUNOS SELECTS DE 3DS







ACTUALIDAD 3DS

Los nuevos juegos de Level-5

La compañía acaba de celebrar un evento para anunciar sus próximos proyectos.

Megaton Musashi

Un proyecto "transmedia" con robots y alienígenas.

Esta nueva IP, fechada para el verano de 2017 en Japón, pegará muy fuerte, pues contará con **un juego para 3DS, una serie de televisión y una línea de juguetes a cargo de Bandai**. La idea de Level-5 es que las figuras hagan las veces de periféricos para aprovecharlas en el juego, como si de los amiibo se tratara. Planteado como un RPG de acción con opciones multijugador, el juego se ambientará en el año 2118, después de que los Dorakuta, una raza alienígena, hayan invadido la Tierra y borrado los recuerdos de sus habitantes... salvo los de impetuosos jóvenes que les plantarán cara a bordo de enormes robots.



La serie y el videojuego se complementarán para ofrecer visiones diferentes del conflicto entre humanos y alienígenas.



Los tres protagonistas se llamarán Ryougo Hijikata, Yamato Ichidaiji y Teru Asami.





The Snack World

Coleccionismo de llaveros con forma de arma y tecnología NFC.

Tras anunciarlo el año pasado para 3DS, Level-5 ha dado nuevos detalles de **este RPG de acción**, que basará mucho de su encanto en el coleccionismo, no sólo de criaturas sino también de armas. El juego contará con su propio repertorio de **elementos "reales"** para introducir en el juego, a través del lector NFC de la consola. Así, gracias a **los Jara, una especie de llaveros con forma de armas**, podremos obtener objetos en la partida, cada uno con sus propias características. Habrá objetos mágicos, herramientas para el cuerpo a cuerpo...

Habrá también un dispositivo especial llamado Fairy-pon que, como si de una Pokédex se tratara, permitirá extraer a los monstruos del juego. Está previsto para julio de 2017 en tierras niponas.



La tecnología NFC será importante, por lo que convendrá tener una New 3DS o el periférico para el modelo estándar.



El coleccionismo, en la línea de Yo-Kai Watch o Pokémon, será la razón de ser de este nuevo RPG de acción de Level-5.

Lady Layton

La hija del profesor más avispado, contra el misterio londinense.

El profesor Layton parece estar al borde de la jubilación, pero por suerte tiene quien le suceda. En **Lady Layton: The Conspiracy of King Millionaire Ariadne** manejaremos a **su hija Katrielle**, que viajará hasta Londres para resolver todo tipo de misterios. La acompañará su fiel Sharo, **un perro parlante** que promete dar muchísimo juego a lo largo de la aventura, pues la intención de Level-5 es que el tono sea más cómico que de costumbre, aunque eso no significa que se vayan a perder las señas de identidad de la saga.

El juego llegará a **las 3DS japonesas a principios de 2017**, pero ya se ha confirmado su desembarco en Europa para el mismo año, lo cual es de agradecer. Como ya es habitual, tendremos que darle al coco con decenas de puzles que pondrán a prueba nuestro intelecto. Por ahora, en el tráiler de presentación se han visto rompecabezas con cañones, con conejos o con cofres. No faltarán las **escenas de vídeo**, realizadas por el estudio de animación A-1 Pictures y dignas de las mejores series de dibujos animados.





Katrielle Layton irá acompañada en todo momento por Sharo, un inteligente sabueso que dejará momentos de mucho humor.



La ciudad de Londres será el escenario donde se desarrollará la aventura. Esperemos que a Kat no le afecte el "Brexit".

¿Qué pasa con Inazuma Eleven?

Level-5 aprovechó el evento del Level-5 Vision para anunciar una nueva entrega de Inazuma Eleven, subtitulada Ares, aunque aún no está claro para qué plataforma saldrá. Lo que sí se sabe es que, como mandan los cánones de la saga, no sólo habrá un juego sino también una serie de televisión, y que se ambientará en un universo paralelo tras los sucesos de la primera entrega, con tres protagonistas: Ryouhei Haizaki, Asuto Inamori y Yuuma Nosaka (nombre japoneses, aquí es de esperar que cambien). Por votación popular, Axel Blaze estará presente. Una novedad curiosa es que habrá una pulsera que permitirá mejorar las estadísticas de nuestros futbolistas... ¡si salimos a correr o a andar con ella!



Paper Mario Color Splash

Un vistazo a las bellas capturas del juego de Wii U que sale el 7 de octubre.



¡Sin colores apagados!

Cuando comienza la aventura, Isla Prisma está perdiendo el color. ¡Mario va a tener que solucionarlo! Armado con su Martillo Pintor, va a devolver su colorido a este mundo de papel.



Juega tus cartas

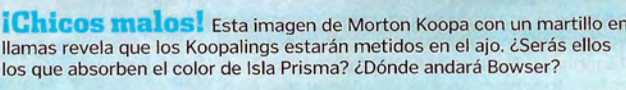
Aunque el nuevo Paper Mario será sobre todo un juego de acción y aventura, las cartas, que nos permitirán invocar a aliados y ataques especiales, pondrán el toque rolero.





Que no falten los saltos

La variedad en el desarrollo será una de las señas de identidad del juego. No podían faltar algunas zonas plataformeras, algunas tan peligrosas como el interior de un volcán...



¡Chicos malos! Esta imagen de Morton Koopa con un martillo en llamas revela que los Koopalings estarán metidos en el ajo. ¿Serás ellos los que absorben el color de Isla Prisma? ¿Dónde andará Bowser?



¡A golpes!

Pero golpes de pintura. El Martillo Pintor teñirá escenarios y personajes con distintos colores. Será la forma de resolver puzles, descubrir pistas o incluso revivir a los Toads: algunos han perdido su color y ahora son simples hojas en blanco y negro tiradas en el suelo...



Mundo recortable

Fíjate en esos fondos, esas escaleras de cartulina... Sí, recortar zonas del paisaje será una manera de encontrar el camino y hasta algunos secretos. Isla Prisma estará llena de recovecos papeleros...

A paint can? You think I'm just some regular paint can?!

¡Un nuevo personaje!

¿Qué mejor compañero de aventura que... un cubo de pintura? Desde el principio, este aliado nos ayudará a movernos por Isla Prisma, explicándonos cómo manejar la pintura y el martillo.

PAPER MARIO COLOR SPLASH SERÁ LA VERSIÓN MÁS COLORIDA, GRACIOSA Y ENCANTADORA DE LOS MUNDOS DE MARIO



¡Y muchas caras conocidas!

Desde el comienzo del juego, Peach y Toad estarán presentes. O, bueno, sus versiones de papel. ¿Qué otros secundarios harán acto de presencia? ¿Veremos a Paper Luigi? Pues habrá que esperar al día 7 de octubre para descubrir todos los secretos del juego.



amiibomania

Y la ganadora del Duelo amiibo de youtubers es:

¡Lyra Gamer!

Tras seis meses de combates entre los youtubers más nintenderos de España, habéis decidido con vuestros apoyos que el vencedor absoluto sea el Pikachu de Lyra. Tras chamuscar al Link de Deiak (plata) y la Estela de Lili Crossing (bronce), entrevistamos a su entrenadora:



¡Felicidades, @Karly_Gamer! ¡Te llevas el Pikachu de Lyra!



@Lyra_Gamer posa victoriosa con su Pikachu (¿o quizás él con ella?) tras recibir más votors que sus rivales en Twitter con el hashtag #DueloamiiboRON. ¡Enhorabuena!

¿Qué sientes al haber ganado el Duelo amiibo de la Revista Oficial? ¿Te esperabas este Smash Final?
Me siento muy feliz por haber conseguido tanto apoyo de mis seguidores y amigos; la verdad es que en el duelo había gente con más volumen de seguidores y por esa razón no pensaba en ganar, aunque sí es cierto que los míos siempre me apoyan muchísimo.

¿Cuál crees que ha sido la clave de la victoria de tu Pikachu?
La clave de un buen Pikachu es no rendirse nunca, ¿no? Supongo que eso es lo que nos ha llevado a la victoria. :3

¿Qué nivel de entrenadora tienes en Pokémon GO? ¿Y tu Pikachu virtual?
En Pokémon GO estoy al nivel 13 y soy del Equipo Instinto. La verdad es que me gusta mucho el juego, pero el calor me impide salir tanto como quisiera. Y sobre Pikachu, sigo buscándolo: parece que aún no he pasado por donde vive.

¿Qué nuevas amiibo te has pillado en estos últimos meses?
Mis últimas adquisiciones han sido Kirby y Waddle Dee, de la colección de Kirby, y las Calamarciñas Mar y Tina, de la colección de Splatoon.

¿Has usado a tu Pikachu en más juegos aparte de Smash? ¿Cuáles?
¡Siempre lo uso en Hyrule Warriors y en Pokkén para conseguir recompensas!

Entre duelo y combate, ¿a qué más estás jugando este verano?
Aparte de los juegos que grabo para el canal, sigo viciada a Fire Emblem Fates, y estoy pasándome de nuevo todos los juegos de Pokémon. También tengo planeado jugar de una vez Bravely Default y Bravely Second.

¿Qué últimas palabras quieres dedicarle a todos aquellos que te han votado? ¿Y a los que no lo han hecho?
Muchísimas gracias a todos por vuestro apoyo, me emociona mucho ver todo el ánimo que me dais día tras día. Y a los que no me han votado, ¡pueeeeees nada! Otra vez será. xD

amiibopics

Las fotos amiibo más molonas que habéis tuiteado este mes. ¡Participa con #amiibomaniaRON!



Daniel TC @danieltc1234

Disculpe, camarero: hay un Kirby en mi sopa. Esto es lo que te puede pasar si te pides una sopa de estrellas. ¡Felicidades, Daniel!



@Nintendonyer

Contemplemos la crisis existencial de Mario al ver lo que hicieron con su imagen antes de que existiera su amiibo.

@TheLegendofWolf

Ya nos podrías haber dejado este ring para el Duelo amiibo de haber sabido que ganaría Pikachu.



@RedToonLink15

El Rey Dedede usa la Fuerza para detener a Meta Knight Vader ante los ojos de Toon Luke... o algo así.

Parecen oficiales, pero son...

amiimods

Este mes tenemos menos espacio para los amiibo "customizados", así que hemos tenido que elegirlos con lupa... como la de cierto investigador amarillo. Esto es lo que pasa cuando un "fanartista" nintendero se convierte en ídolo:



Mimikyu es un nuevo Pokémon de tipo fantasma/hada... y al Detective Pikachu le encantan los misterios. **@GandaKris** no necesitaba más datos.



La entrenadora que se ha currado **BlvdNights** (Tumblr) no es la única figura femenina de este amiibo: ¡su Pikachu también es chica!

amiibomania

¿A qué juegan tus amiibo?

Enséñanos qué hacen tus figuras durante sus vacaciones... y cuando se acaben.



Marc @neciminina

➲**El aliento de la naturaleza** es justo lo que transmite esta estampa, que bien podría ser la portada del nuevo Zelda... tiñendo la túnica hyliana de azul.

Foto Ganadora
¡Te llevas estos dos inklings!



Haz una o varias fotos jugando con tus amiibo en tu lugar de vacaciones y súbelas a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**. ¡El mes que viene regalaremos nuevas amiibo a quien se curre la mejor escena!



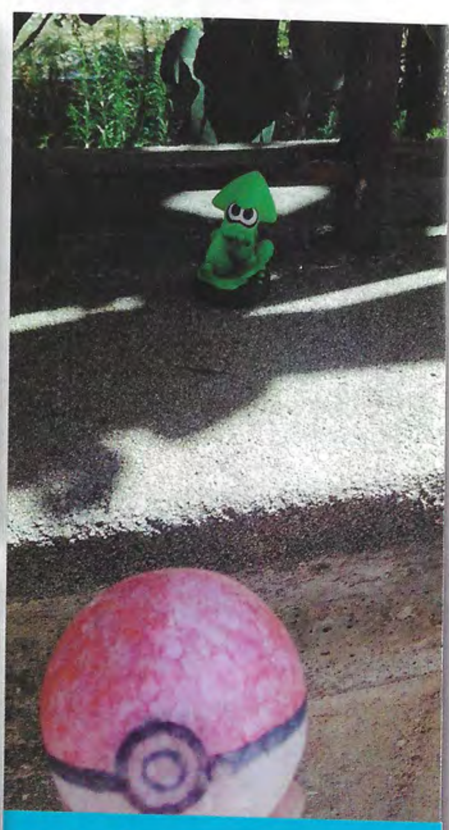
@TheLegendofWolf

➲**Ser de lana en agosto** no debe de ser fácil, pero Yoshi azul sabe dónde darse una buena ducha.



Gema Sanz @Gema_musi

➲**Charizard y Bowser** pasan tanto calor con eso de escupir fuego que en verano se meten en la nevera.



Carlos Herrera @miniherrera11

➲**¡Un calamar salvaje apareció!**
Menos mal que nuestro lector Carlos llevaba una Gomaespuma Ball a mano para atraparlo, y si se le acaban, siempre puede pasar por una pescadería: son las Poképaradas de "Splatoon GO".



Chips @Dr_Chips_

➲**A los inklings no les sienta** bien el agua, pero eso no les impide tomar el sol en la piscina, aunque color les sobra.



UniversosParalelos @UniversParalel

➲**Plantar figuras amiibo** para que crezcan es una buena idea, ¡pero aquí falta la de Olimar y sus Pikmin!

amiibo del mes: Kirby



Con más de cien amiibo en el mercado, hay algunas que no pueden faltar en tu colección, como Kirby montado en su estrella. Mira todo el juego que da:

Kirby Planet Robobot 3DS

La última aventura robótica de Kirby para 3DS permite transformar tus amiibo en disfraces y habilidades especiales dentro del juego; la de Kirby te otorgará la habilidad OVNI, con la que puedes abducir a los enemigos. Es una de las más difíciles de obtener, junto a la habilidad Espada de Meta Knight, el Martillo de Dedede o la Sombrilla de Waddle Dee. ¿Las has probado todas?



➲**Planet Robobot es el mejor título** de la saga en mucho tiempo, y el bundle del juego junto al amiibo "estelar" de Kirby lo hace aún más recomendable.

Mario Kart 8 Wii U

El uniforme de Kirby es uno de los más chulos que puedes desbloquear para tu Mii en Mario Kart 8, para dejarle claro a todo el mundo quién es tu personaje favorito cada vez que juegues online. Además, el casco se convierte en una réplica perfecta del propio Kirby, aunque es sólo uno de los muchos personajes compatibles con este juegazo.



➲**¿Tienes ya todos los uniformes** de MK8? Si no es así, puedes invitar a un colega para que pose su amiibo sobre tu GamePad y desbloquearlo para siempre.

Super Smash Bros. Wii U/3DS

El juego de lucha nintendera por excelencia sigue siendo el que más partido saca a tu amiibo de Kirby: puedes entrenarlo para personalizar sus parámetros de ataque, defensa y velocidad, mientras subes de nivel para convertirlo en tu luchador estrella. Kirby siempre ha sido uno de nuestros luchadores favoritos de la saga Smash Bros, pero con amiibo mola aún más.



➲**Entrenar a Kirby como luchador** es una gozada tanto en Wii U como en New 3DS, que lleva el lector ya integrado, y en 3DS, a través del periférico Lector NFC.

Listas de juegos

- **Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río** (Wii U)
- **Mini Mario & Friends: amiibo Challenge** (Wii U y 3DS)
- **Hyrule Warriors Legends** (3DS)
- **Pokkén Tournament** (Wii U)
- **World Puzzles by POWGI** (Wii U y 3DS)
- **New Style Boutique 2** (3DS)
- **Chibi-Robo! Zip Lash** (3DS)
- **Super Mario Maker** (Wii U)
- **Yoshi's Woolly World** (Wii U)
- **Kirby y el Pincel Arcoíris** (Wii U)
- **amiibo Touch & Play** (Wii U)
- **Mario Party 10** (3DS)
- **Captain Toad: Treasure Tracker** (Wii U)
- **Hyrule Warriors** (Wii U)
- **Mi Osito y yo** (3DS)

Serie Kirby

Además de la figura de Kirby, la Serie Kirby se compone de otras tres amiibo más. ¿Cuál te falta para completar el cuarteto?



Meta knight



Rey Dedede



Waddle Dee



Conexión con Japón

Nosotros aún esperamos fecha para YO-KAI WATCH 2, pero en Japón ya disfrutan de YO-KAI WATCH 3. ¡Qué afortunados son, y qué buena pinta tiene! Hablando de buena pinta: nos encantaría hincarle el diente a la comida del Kirby Café.



Culdcept Revolt, estrategia y cartas para 3DS

La saga Culdcept, desarrollada por OmiyaSoft, ofrece estrategia por turnos con cartas virtuales, y habitualmente se la describe como una combinación entre los populares juegos de mesa Monopoly y Magic: The Gathering. El juego incluye 400 cartas con las que luchar, y la mitad de ellas son totalmente nuevas. Además, los personajes han sido diseñados por Kinu Nishimura, conocida por su trabajo en la saga Street Fighter. Culdcept nació en Saturn y también tuvo entrega en DS, entre otras consolas; ninguna de ellas llegó a Europa, pero habrá que ver si tenemos más suerte con esta para 3DS.



El Kirby Café abre sus puertas en Japón

Kirby cumplirá su 25 aniversario el año que viene, y parece que Nintendo ya está comenzando con las celebraciones. Si da la casualidad de que viajáis a Japón, podéis pasaros por allí y probar sus exquisitos bizcochos rosas con forma de Kirby, su ensalada inspirada por el clásico enemigo Whispy Woods o sus muffins basados en ítems del universo Kirby, entre muchos otros platos, cafés y bebidas que os recordarán de distintas maneras a los juegos de nuestra querida bola rosa. Además, en la sección de tienda encontraréis cosas como tazas, bolsos, chapas y fundas para el móvil. Podéis ver imágenes de todo en la web oficial (en japonés): www.kirbycafe.jp. Kirby Café estará abierto por tiempo limitado (aún no se sabe hasta cuándo): ya está disponible en Osaka, y pronto también en Tokio y Nagoya (aunque este último sólo en su sección de tienda).



BREVES...

Nuevo pack de Wii U en Japón con Splatoon y amiibo

Recientemente llegó a las tiendas japonesas un pack de Wii U que incluye Splatoon preinstalado y las figuras amiibo de Mar y Tina. Y ha funcionado bien: el pack ha vendido cerca de 12.000 unidades en sus tres primeros días, elevando las ventas semanales de Wii U en Japón a 15.470 (más del triple que la semana anterior).

Edición limitada de M. Hunter Stories

Ya se puede reservar la edición limitada de Monster Hunter Stories. Incluirá un cuadernillo de 24 páginas con artwork y una entrevista exclusiva a sus creadores, una selección de melodías del juego en CD y un colgante. El juego sale en Japón el 8 de octubre, aún sin fecha en el resto del mundo.

amiibos en Animal Crossing New Leaf

En otoño llegará a todo el mundo una actualización gratuita de Animal Crossing: New Leaf, que incorporará compatibilidad con amiibo. Al usar tarjetas de Animal Crossing, los personajes representados en ellas visitarán nuestro pueblo y puede que hasta se muden. También serán compatibles las figuras, e incluso las de otros juegos como Splatoon, las cuales nos proporcionarán ítems (muebles, ropas, etc.).





EL LANZAMIENTO DEL MES

YO-KAI WATCH 3

Una nueva ciudad con cientos de Yo-kai.

Por motivos laborales, la familia de Nate se traslada a una ciudad estadounidense conocida como St. Peanutsburg (es probable que tenga un nombre distinto cuando el juego llegue aquí), por lo que nos movemos por unos escenarios completamente diferentes con multitud de guiños a la cultura yanqui. Además, también sigue habiendo espacio para Floridablanca, donde controlamos a un personaje femenino. La impresionante cifra de Yo-kai asciende en esta ocasión a más de 600, entre los cuales hay muchos totalmente nuevos; y también destaca el nuevo editor para personalizar nuestros propios Yo-kai felinos. Ha salido a la venta en Japón en dos ediciones (Sushi y Tempura), y ha vendido 632.135 unidades en su primer fin de semana. Aunque los números quedan lejos de los de YO-KAI WATCH 2 en su estreno, siguen siendo cifras al alcance de poquísimos juegos.





Lanzamiento en Japón: 16 de julio

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Strike (3DS) Mixi
Fecha europea: **sin confirmar**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **sin confirmar**



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus
Fecha europea: **2016 ó 2017**



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **16 de septiembre**



Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice (3DS) Capcom
Fecha europea: **septiembre**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



3. **Etrian Odyssey V** (3DS)
Compañía: **Atlus**



4. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



5. **Monster Hunter Stories** (3DS)
Compañía: **Capcom**

Cómo ser el mejor entrenador en



En este reportaje vamos a desvelaros todas las claves y detalles que esconde esta nueva aventura Pokémon que ha revolucionado el mundo de los videojuegos para móviles. Aunque a primera vista Pokémon GO puede parecer muy simple, es un juego que esconde muchos secretos. ¡Es hora de hacerse con todos!









LA BÚSQUEDA DE POKÉMON

Esta es la premisa del juego: andamos por la calle para ir buscando y capturando Pokémon. Aún no está finalizada la herramienta que nos muestra si nos vamos acercando o alejando de un Pokémon, pero podemos guiarnos por la posición en la que aparece en el radar. Si al caminar nos estamos acercando a un Pokémon, el radar parpadeará en verde para indicarlo.

Usando cebos en las Poképaradas conseguiremos encontrar muchos Pokémon más rápidamente, y algunos muy raros.





CAPTURANDO CON POKÉBALL

Al capturar un Pokémon, tenemos que poner atención en la forma de lanzar la PokéBall. Cuanto más pequeño sea el círculo de color verde, naranja o rojo que rodea al Pokémon, más difícil será acertar dentro de éste. Si lo conseguimos, la experiencia que nos darán por atraparlo será mayor en función de cuándo acertemos.

Si el Pokémon tiene un círculo rojo, es mejor usar una SuperBall o Ultraball para capturarlo.



¡Curiosidad Pokémon GO!

Mientras se emitían las noticias del tiempo de la cadena WTSP, Allison Kropff, reportera del programa, estaba tan concentrada en capturar un Pokémon que se cruzó por delante del plató, apareciendo en la emisión.

¡Curiosidad Pokémon GO!

En la liga finlandesa, el Rovaniemen Palloseura celebró un gol de una manera muy particular: ¡sus jugadores simularon que estaban cazando Pokémon como si tuviesen cada uno un móvil en la mano!

MEJORA A TUS POKÉMON

Cuanto mayor sea nuestro nivel, mejores serán los Pokémon que nos saldrán, pero también tendremos que entrenarlos dándoles Polvoestelares y Caramelos. Además, al igual que en los juegos de consola, en Pokémon GO también existen los IVs, por lo que dos Pokémon iguales casi nunca tendrán las mismas estadísticas.

Lo más sensato es ahorrar Polvoestelares y usarlos en Pokémon con buenos IVs.



¡HAZTE CON TODOS!

Como siempre, la meta principal es conseguir completar la PokéDex. De momento podemos capturar a los Pokémon de primera generación, exceptuando a los legendarios, aunque hay Pokémon exclusivos de cada continente: Farfetch'd aparece en Asia, Kangaskhan en Australia, Mr. Mime en Europa y Tauros en América.

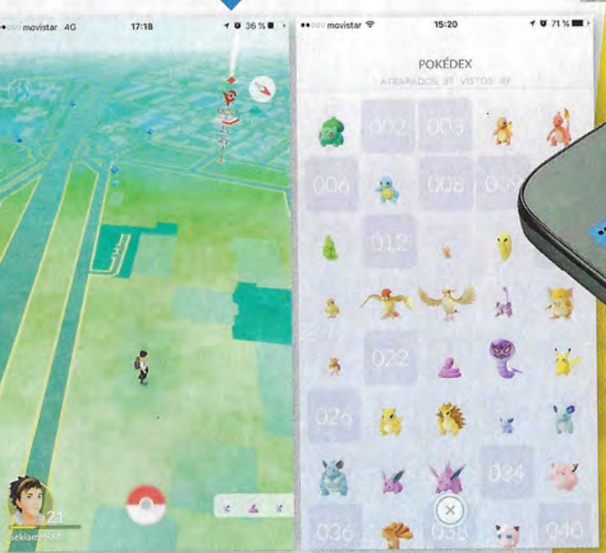
Muy atento al mapa, porque en cualquier momento puede aparecer un Pokémon raro.



LAS POKÉPARADAS

Para recolectar objetos hay que recogerlos de las Poképaradas, que se encuentran repartidas por las calles de todo el mundo. Cada Poképarada nos dará objetos de forma aleatoria cada 5 minutos, por lo que, si en nuestro pueblo o ciudad no tenemos muchas cerca, podemos quedarnos en una y usarla cada poco rato.

Lo mejor es ir a parques públicos o zonas céntricas para encontrar muchas juntas.









LOS EQUIPOS Y EL PRESTIGIO

Al alcanzar el nivel 5 en el juego, tendremos que tomar la decisión de unirnos a uno de los tres equipos de Pokémon GO: el equipo Instinto, de color amarillo y liderado por Spark (su emblema es un Zapdos), el equipo Valor, de color rojo y liderado por Candela (su emblema es un Moltres), y el equipo Sabiduría, de color azul y liderado por Blanche (su emblema es un Articuno).

Para darle más prestigio a nuestro equipo, hay que conquistar todos los gimnasios posibles.



LOS GIMNASIOS

En algunos puntos historicos o importantes de nuestra ciudad encontraremos los Gimnasios Pokémon, lugares en los que nos enfrentaremos a los Pokémon de otros jugadores. Los combates se basan en tocar la pantalla para ir atacando al rival, aunque también hay que esquivar los ataques enemigos y usar nuestro ataque especial cuando esté cargado. Como en otros juegos de la saga, influyen los tipos del Pokémon atacante y defensor.

Cuanto mayor sea el nivel del gimnasio, más rivales habrá que batir para conquistarlo.



¡Curiosidad Pokémon GO!

Tal es la cantidad de jugadores que suelen acercarse a Central Park (Nueva York) a jugar a Pokémon GO que, cuando apareció un Vaporeon, el parque entero se colapsó por completo de gente deseando capturarlo.

¡Curiosidad Pokémon GO!

Tom Currie, un camarero neozelandés, decidió abandonar su puesto de trabajo cuando salió Pokémon GO para dedicarse por completo a cazar Pokémon viajando por su país. ¡Un verdadero entrenador!









LA EVOLUCIÓN

Evolucionar en Pokémon Go es algo distinto. Necesitaremos muchos Caramelos de un mismo Pokémon, por lo que hay que capturar muchos Pokémon de una misma especie para conseguirlos. Si liberamos los Pokémon de esa especie que no nos sirvan, conseguiremos un Caramelo más, así que no te olvides de hacerlo.

Si evolucionamos varios Pokémon a la vez y activamos un Huevo Suerte, conseguiremos muchísima experiencia de golpe.





LOS OBJETOS

Al darle a una Poképarada podemos obtener tres tipos de objetos (con algunas mejoras según nuestro nivel): PokéBall, Poción o Revivir. Pero también obtendremos Inciensos, Cebos y Huevos Suerte cuando alcancemos ciertos niveles. Estos objetos nos facilitarán mucho el subir de nivel (con el Huevo Suerte duplicamos la experiencia) o los Pokémon que obtengamos (con Inciensos y Cebos). Eso sí, en la tienda siempre podemos comprarlos.

Si conquistamos un Gimnasio conseguiremos monedas gratis para usar en la tienda.



POKÉMON GO PLUS

Aunque la fecha de salida de este dispositivo ha sido retrasada, dentro de poco disfrutaremos de una nueva experiencia de juego con Pokémon GO Plus. Esta pulsera se conecta al móvil por Bluetooth, y va recopilando información sobre las Poképaradas o Pokémon que encontremos en nuestro camino, para que no tengamos que estar pendientes de la pantalla.

El centro de la PokéBall emite un brillo cada vez que tenemos alguna novedad en el juego.







LOS HUEVOS

Además de objetos, las Poképaradas también nos darán Huevos, de los que saldrán Pokémon básicos (nunca formas evolucionadas). Para abrir estos huevos hay que usar incubadoras, y dependiendo de la distancia necesaria para que se abra un huevo (2, 5 ó 10 kilómetros), los Pokémon que salgan de esta serán más o menos comunes. ¡Hay que andar un montón para los más raros!

Se pueden incubar varios huevos a la vez para abrirlos antes, pero es necesario disponer de varias incubadoras.

CÓMO CONSEGUIR POKÉMON DIFÍCILES

No hay una fórmula mágica para conseguir Pokémon raros fácilmente, pero nosotros os recomendamos visitar todos los sitios posibles, abrir muchos huevos de 10 km y pasar algo de tiempo en paradas con cebos. En el Retiro de Madrid, por ejemplo, hay tantas juntas que cada poco tiempo sale un Pokémon raro.

A medida que vayamos completando la Pokédex también iremos desbloqueando los logros de Pokémon GO.





ALOLA, TIERRA DE POKÉMON

La nueva aventura Pokémon batirá todos los récords de grandeza en 3DS.

GAME FREAK
3DS
23 DE NOVIEMBRE

¡Cada mes se van revelando más y más detalles sobre las dos nuevas ediciones de **Pokémon**! Hay tantísimas novedades, que todos los fans de la saga estamos desando probar el juego. Ya sabíamos lo más importante: la aventura se desarrollará en **Alola**, un archipiélago de islas paradisiacas que, por supuesto, están habitadas por un montón de Pokémon nuevos. Pero este mes se han revelado detalles del juego que han roto por completo con los esquemas que la saga ha ido construyendo edición tras edición: desaparecen los **Líderes de Gimnasio**, Pokémon que ya conocíamos adoptan nuevas formas... ¡Y los Pokémon ahora tienen un nuevo ataque, el **Ataque Z**!



Movimientos Z

Entrenador y Pokémon ejecutarán un nuevo tipo de ataque nunca antes visto en un juego de Pokémon.

Con cada nueva generación de Pokémon aparecen nuevas formas de combate. Al igual que ocurrió en la sexta generación con la **Megaevolución**, en **Alola** llevaremos el poder de nuestros Pokémon un paso más allá. Pero esta vez nuestras criaturas no cambian de apariencia, sino que, cuando la voluntad del Pokémon entre en resonancia con la de su Entrenador, éste podrá efectuar un **movimiento Z**. Este ataque es mucho más poderoso que cualquier movimiento normal, pero únicamente se puede efectuar **una vez** por combate. ¡Una revolución en cuanto a estrategia al luchar!



Cada Pokémon podrá utilizar un movimiento Z por combate. Muy parecido a las Gemas que desaparecieron en quinta generación, ¿verdad?



Para utilizar un movimiento Z, el entrenador ha de ceñirse a la muñeca una Pulsera Z, donde se coloca un Cristal Z, que deberá llevar también el Pokémon.

Pokémonturas

Una nueva forma de desplazarnos por tierra, mar y aire a lo largo del archipiélago de Alola.

Al igual que en Rubí Omega y Zafiro Alfa podíamos desplazarnos por Hoenn gracias al **Ultravuelo** con la ayuda de Latios o Latias, en **Pokémon Sol y Luna** también usaremos a los Pokémon como monturas, pero esta vez no será únicamente una especie de Pokémon, sino que tendremos varios disponibles dependiendo de los obstáculos que necesitemos superar. La utilización de **Pokémonturas** es una práctica muy típica de la región de Alola, pues los humanos y los Pokémon estrechan más sus lazos al cooperar. Las Pokémonturas **no se unirán al equipo**, por lo que podremos solicitar su ayuda siempre que sea necesario. Serán imprescindibles para sortear algunos obstáculos que nos encontraremos por el mapa.





¿Será Charizard el que nos lleve volando por el archipiélago como Latios o Latias en ROZA?



Tauros será una de las monturas terrestres, y podrá destruir las rocas del camino.

El recorrido insular

La aventura del juego se desarrollará en 5 islas, 4 de ellas naturales y una última artificial.



Se acabó aquello de recorrer toda la región en busca de las 8 medallas de gimnasio. En **Alola** no habrá Gimnasios Pokémon, ni tampoco Líderes. Aquí encontraremos a los **Capitanes** y sólo serán 4, uno por cada isla. En cada isla deberemos superar varias pruebas y, al final de éstas, lucharemos con un **Pokémon Dominante**, rodeado por un aura especial y que supera en tamaño al resto de sus congéneres. Además, durante el combate podrá pedirle ayuda a otros Pokémon.

Los Capitanes

En cada prueba encontraremos a un Capitán. Su función es la de aconsejar a los aspirantes que quieran realizar las pruebas de cada isla. Todos los capitanes son Entrenadores que, en su momento, superaron el recorrido insular.



Chris

Es especialista en Pokémon de tipo Eléctrico. Un manitas en todo lo relacionado con la mecánica y la electrónica.

Lulú

Es experta en Pokémon de tipo Planta. Le encanta cocinar, aunque a veces su gusto puede parecer algo discutible..



Kiawe

Es experto en Pokémon de tipo Fuego. Estudia junto a sus Marowak las danzas tradicionales de la región de Alola.



Nereida

Es experta en Pokémon de tipo Agua. Muy responsable y entregada a su familia. Cuida con cariño de sus dos hermanas menores.

Kahuna

Cada una de las cuatro islas naturales de Alola cuenta con un Kahuna, o líder. Los Kahuna son elegidos por unos Pokémon conocidos como los espíritus guardianes de cada isla.



Kaudan

Es el Kahuna de Melemele, la isla a la que nos mudamos al empezar el juego, y también es el abuelo de nuestro rival..

Más nuevos Pokémon

Este mes no solo hemos conocido Pokémon nuevos, sino también nuevas formas de antiguos Pokémon que se han adaptado a Alola.



Bewear

CATEGORÍA: Pokémon Brazo Fuerte.
ALTURA: 2,1 m. **PESO:** 135,0 Kg. **TIPO:** Normal / Lucha.
HABILIDAD: Peluche.

Si Bewear se pone juguetón y agita los brazos de forma amistosa, conviene no acercarse demasiado. Este Pokémon tiene fama de peligroso entre los habitantes de Alola.

Minior

CATEGORÍA: Pokémon Meteoro.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 40,0 Kg.
TIPO: Roca / Volador.
HABILIDAD: Escudo Limitado.

Se forman en la estratosfera y se alimentan de las partículas que encuentran a su alrededor. Cuando han absorbido bastantes, se vuelven más pesados y caen al planeta.

Mimikyu

CATEGORÍA: Pokémon Disfraz.
ALTURA: 0,2 m. **PESO:** 0,7 Kg. **TIPO:** Fantasma / Hada.
HABILIDAD: Disfraz.

Mimikyu vive toda su vida escondido bajo su saco. Cuentan que si alguien viera su aspecto real, sería víctima de una misteriosa enfermedad, por lo que nadie mira debajo del saco que recubre su verdadero cuerpo.



Fomantis



CATEGORÍA: Pokémon Filo Hoja.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 1,5 Kg.
TIPO: Planta.
HABILIDAD: Defensa Hoja.

Fomantis se vuelve activo durante la noche y aprovecha el día para dormir y realizar la fotosíntesis, para lo que extiende sus hojas en todas direcciones. Cuando el Sol se pone, comienza a buscar un nuevo lugar para descansar.

Bounsweet



CATEGORÍA: Pokémon Fruto.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 3,2 Kg. **TIPO:** Planta.
HABILIDAD: Defensa Hoja.

Bounsweet es un Pokémon muy popular entre la gente y los demás Pokémon de Alola debido al dulce aroma que desprende su cuerpo.



Gumshoos

CATEGORÍA: Pokémon Vigilante.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 14,2 Kg.
TIPO: Planta / Volador.
HABILIDAD: Vigilante.

Gumshoos posee una personalidad muy obstinada que le permite esperar durante mucho tiempo a sus presas sin vacilar, aunque, cuando el Sol se pone, se queda sin fuerzas y cae rendido en el momento.



Salandit

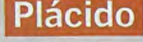
CATEGORÍA: Pokémon Lagartoxina.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 1,5 Kg. **TIPO:** Veneno / Fuego.
HABILIDAD: Corrosión.

Salandit libera llamas y gases venenosos por la base de su cola. Estos gases despiden un aroma dulce y aturdirán a cualquiera que los respire. No es muy poderoso, pero lo compensa con su astucia.



Oricorio

Oricorio puede adoptar cuatro formas. Cada una de ellas puede encontrarse en una de las islas de Alola.



Plácido

CATEGORÍA: Pokémon Danza.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 3,4 Kg.
TIPO: Psíquico / Volador.
HABILIDAD: Pareja de Baile.

Algunos pueden tener problemas a la hora de lidiar con esta forma de Oricorio, pues siempre va a su ritmo. Su baile refina sus vivaces movimientos.



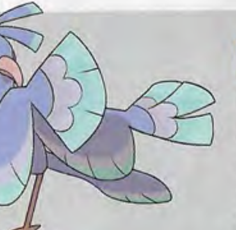
Animado

CATEGORÍA: Pokémon Danza.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 3,4 Kg. **TIPO:** Eléctrico / Volador.
HABILIDAD: Pareja de Baile.

Esta forma de Oricorio es muy afable con la gente y usa sus pasos de baile para animar a los Entrenadores que están decaídos.







Refinado

CATEGORÍA: Pokémon Danza.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 3,4 Kg.
TIPO: Fantasma / Volador.
HABILIDAD: Pareja de Baile.

Esta forma de Oricorio es muy tranquila y serena. Utiliza su danza para congregar a los espíritus que flotan a su alrededor y aprovechar su poder durante el combate.

Apasionado

CATEGORÍA: Pokémon Danza.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 3,4 Kg.
TIPO: Fuego / Volador.
HABILIDAD: Pareja de Baile.

Esta forma de Oricorio rezuma pasión y siempre baila con gran pujanza. Su danza es tan intensa que hace que salgan volando pequeñas plumas en todas direcciones, a las que Oricorio puede prender fuego para convertir su baile en un feroz ataque.



Comfey

CATEGORÍA: Pokémon Recogeflores.
ALTURA: 0,1 m. **PESO:** 0,3 Kg.
TIPO: Hada.
HABILIDAD: Primer Auxilio.

Comfey se entretiene recogiendo flores y siempre lleva algunas consigo. Con ellas forma un aro que embadurna con su aceite corporal, lo que hace que las flores desprendan una reconfortante fragancia.



Mudbray

CATEGORÍA: Pokémon Asno.
ALTURA: 1,0 m. **PESO:** 110,0 Kg.
TIPO: Tierra.
HABILIDAD: Ritmo Propio.

Antes era posible encontrar a Mudbray en cualquier lugar del mundo, pero el número de ejemplares disminuyó drásticamente y ahora es una especie protegida. Hoy en día sólo se puede encontrar a este Pokémon en Alola.

Mudsdale



CATEGORÍA: Pokémon Caballo Tiro.
ALTURA: 2,5 m. **PESO:** 920,0 Kg. **TIPO:** Tierra.
HABILIDAD: Ritmo Propio.

A Mudsdale se le conoce por su cuerpo fuerte y robusto, así como por su fortaleza emocional, gracias a la cual siempre se muestra impasible y nunca se lamenta.

Wimpod

CATEGORÍA: Pokémon Huidizo.
ALTURA: 0,5 m. **PESO:** 12,0 Kg.
TIPO: Bicho / Agua.
HABILIDAD: Huida.

La naturaleza cobarde de Wimpod hace que siempre esté atento a sonidos o movimientos sospechosos. Si te acercas a un grupo de Wimpod, saldrán huyendo todos despavoridos.

Lurantis



CATEGORÍA: Pokémon Filo Flor.
ALTURA: 0,9 m. **PESO:** 18,5 Kg. **TIPO:** Planta.
HABILIDAD: Defensa Hoja.

Lurantis posee una apariencia y una fragancia parecidas a las de una flor, con las que atrae a sus oponentes para luego acabar con ellos. Se dice que es el Pokémon de tipo Planta más bello de todos.

Formas de Alola

Algunos Pokémon de otras regiones se han adaptado a los microclimas de Alola al llegar a esta región. Presentan formas muy diferentes a las que conocemos y se comportan como si fueran una especie autóctona más.



Ninetales

CATEGORÍA: Pokémon Zorro.
ALTURA: 1,1 m. **PESO:** 19,9 Kg. **TIPO:** Hielo / Hada.
HABILIDAD: Manto Níveo.

Los Ninetales de Alola viven en la cumbre nevada de una montaña que sus habitantes veneran como sagrada. Ninetales es considerado un emisario divino, por lo que su presencia atemoriza a los aldeanos.



Exeggutor

CATEGORÍA: Pokémon Coco.
ALTURA: 10,9 m. **PESO:** 415,6 Kg.
TIPO: Planta / Dragón.
HABILIDAD: Cacheo.

Alola está bañada por un sol muy intenso durante todo el año, lo que ha propiciado que Exeggutor adopte esta forma. La gente de Alola cree que, en realidad, esta es la forma original de Exeggutor.



Sandshrew

CATEGORÍA: Pokémon Ratón.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 40,0 Kg. **TIPO:** Hielo / Acero.
HABILIDAD: Manto Níveo.

Sandshrew siempre ha habitado en zonas desérticas, pero, debido a las constantes erupciones volcánicas de Alola, se vio obligado a emigrar a las montañas nevadas, lo que le llevó a adoptar esta forma.



Vulpix

CATEGORÍA: Pokémon Zorro.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 1,5 Kg. **TIPO:** Hielo.
HABILIDAD: Manto Níveo.

Se dice que Vulpix llegó a Alola junto a los seres humanos. Su gélido aliento, que exhala a una temeratura de 50° C bajo cero, congela cualquier cosa sólida.

Sandslash

CATEGORÍA: Pokémon Ratón.
ALTURA: 1,2 m. **PESO:** 55,0 Kg. **TIPO:** Hielo / Acero.
HABILIDAD: Manto Níveo.

La espalda de Sandslash está cubierta por unas púas que, gracias a su revestimiento de hielo, poseen un gran tamaño y están tremendamente afiladas. Se esconde bajo la nieve cuando ve aparecer a algún enemigo.


88%
BRUISER





Manejando cada uno a un soldado de un color, cuatro redactores de la Revista Nintendo fueron vistos por última vez explorando el sistema Bermuda.

Metroid Prime Federation Force

¡Los chicos de la Revista Nintendo lo damos todo en el multijugador más divertido del año!

NINTENDO
3DS
2 DE SEPTIEMBRE

Además de permitirnos ser el primer medio del mundo en puntuarlo, Nintendo invitó a **4 redactores de la Revista Nintendo** a disfrutar de Metroid Prime Federation Force en multijugador. Porque, aunque el juego puede disfrutarse en solitario, está diseñado para ofrecer una gran experiencia en compañía. Antes de nada, elegimos entre **dos tipos de control**. El primero es **el clásico de los Prime**: stick para movernos adelante, atrás y girar, y el botón L pulsado para desplazarnos lateralmente. Además, podemos fijar objetivos y apuntar con precisión moviendo la consola, gracias al giroscopio. El segundo es **el típico de los shooters de sobremesa**: stick para desplazarnos y Palanca-C para apuntar y girar. Bueno, ya nos hemos hecho con los mandos, ¡manos a la obra!

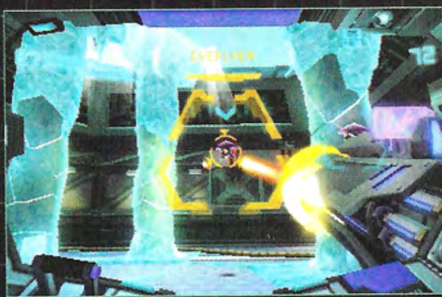
Cuatro ante el peligro

Nuestros primeros pasos por **el frío planeta Excelcion** sirvieron para apresurarnos en disparar a algunos aliens

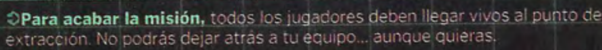


Tres de los cuatro indocumentados de la Revista que probamos el multi: Gustavo Acero (picado), Roberto Ruiz Anderson (suertudo) y Rubén Guzmán (siempre el último).








Para acabar la misión, todos los jugadores deben llegar vivos al punto de extracción. No podrás dejar atrás a tu equipo... aunque quieras.

FEDERATION FORCE ES CAPAZ DE TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE QUE, JUNTOS, SUMAMOS MÁS. DE QUE MÁS NOS VALE COOPERAR PARA SUPERAR LOS PELIGROS QUE NOS AMENAZAN



Gustavo

Me alegro mucho de haber confiado en Metroid Prime Federation Force desde que se anunció. Puedo entender que se critique su estilo gráfico o la ausencia de su histórica protagonista, pero lo que yo he jugado es **un explosivo spin-off de Metroid Prime: Hunters** con un divertidísimo cooperativo plagado de mecánicas que me han recordado a **Four Swords y Tri Force Heroes.** Llevar una esfera hacia un hoyo cual bola de golf a base de disparos, confinar a varias bestias en sus jaulas sin quedarse encerrado, repartirse las tareas a voces o picarse por conseguir más puntos que los compañeros es una fuente de risas y cabreos (con Roberto ya no me hablo) que me han hecho olvidar a Samus.



Laura

Metroid Prime Federation Force va a llamar la atención a los jugadores de 3DS, incluso a los que critican que se llame "Metroid". Es un juego en primera persona con **buenas dosis de acción y puzles ingeniosos** que se rematan con jefes finales fabulosos a los que no se vence simplemente disparando cohetes o rayos de hielo. La esencia está es su cooperativo, pues hace cada nivel más divertido cuantos más amigos se unan. Aunque **jugarlo solo también tiene su gracia**, ojo: de hecho así es un reto mucho mayor para los expertos.

Y no os olvidéis del Blast Ball, entretenidísimo y que ofrece multijugador con un solo cartucho. ¿Tiene sentido obviar un juego con buenas ideas solo por su nombre?



Roberto

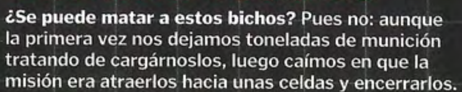
Federation Force puede suponer para la saga Metroid algo muy similar a **lo que supuso Tri Force Heroes para la saga Zelda** el año pasado: un estupendo juego cooperativo que nos va a dar mucha diversión, tanto con nuestros amigos más cercanos a nuestro lado como con jugadores de todo el mundo a través del online, esta vez con una experiencia más enfocada a la acción. Además, me gusta que Nintendo esté **explorando historias y elementos diferentes del universo Metroid,** porque siempre he estado convencido de que el mundo de Metroid tenía el potencial de ser mucho más que sólo Samus Aran. ¿Y qué decir de Blast Ball? Un vicio que, pese a su aparente sencillez, garantiza la diversión.



Rubén

Mi primer pensamiento al ver Federation Force fue "vaya, pues de gráficos flojos nada, los entornos son muy sólidos". El segundo, el tercero y todos los demás ya se centraron en una de las experiencias multijugador más divertidas que he vivido últimamente: **cuatro soldados novatos** adentrándose en hábitats hostiles y siniestras bases abandonadas, disparando a diestro y siniestro, gritando a los que se quedaban rezagados, curando a los caídos (o no curándoles y aprovechando para recoger potenciadores)... Reinó el caos, y los piques, y la camaradería y, al final, hasta algo de trabajo en equipo... Si podéis jugarlo en multijugador, sobre todo en modo local, yo no me lo perdería por nada.





Bestias letales

¿Se puede matar a estos bichos? Pues no: aunque la primera vez nos dejamos toneladas de munición tratando de cargárnoslos, luego caímos en que la misión era atraerlos hacia unas celdas y encerrarlos.





Ralentizador

Les disparamos para que nos siguieran hasta las celdas, pero escapaban antes de que se cerraran. Fue Roberto quien descubrió que había que usar la munición ralentizadora cuando estaban dentro.



¿Dónde estáis?

Más de uno realizó esa pregunta en los primeros minutos de la partida, antes de darnos cuenta de que el mapa mostraba la localización de los cuatro. Algo muy importante para coordinarnos.

➲ hostiles pero poco amenazadores. También, para entrar en la primera base, **romper unas cuantas cajas llenas de potenciadores** y correr todos como buitres a por ellos. Pero el drama estalló al final de esa primera misión: el juego **puntúa la actuación de cada jugador** y muestra un ránking.

Mi aliado, mi enemigo

A partir de ese momento, la cooperación tuvo un objetivo: **superar a nuestro aliados**. Eliminar a más enemigos, conseguir más objetivos, acumular más objetos... En un nivel en el que había que colocar cuatro esferas en sendos recovecos todo el mundo corría para darle el último empujón con su láser y ser quien encestara. En otro en el que teníamos que encerrar a poderosos monstuos había quien corría a curar a los aliados caídos (solo se pierde la misión si todos los jugadores caen, mientras quede uno siempre puede sanar a los demás) y quien se concentraba en **coger él los ítems** antes de curarlos. Tras morir todos unas cuantas veces, nos dimos cuenta de que cooperar era el único modo de superar algunas misiones. Pero, eso sí, **el ránking al final del nivel** marca quién es el primero en elegir entre las mejoras disponibles al acabar la misión. Después llegaron las partidas de Blast Ball, el minijuego de fútbol futurista. Y los piques y las risas se multiplicaron. Objetivo cumplido: que digan lo que quieran, **este Metroid es bien divertido**.

EL DATO
Talvania, Excelcion y Bion son los tres planetas del sistema Bermuda que vamos a explorar.




Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (2-6 en el Blast Ball)**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Samus Aran trajo la paz a la galaxia cuando acabó con los Piratas Espaciales... ¿O no? Un equipo de cuatro soldados de la Federación Galáctica va a descubrir que la amenaza ha renacido.

Metroid Prime
Federation Force
Salvar la galaxia es cosa de cuatro.

Ha llegado la hora de la verdad: poco más de un año después de ser presentado en el E3 de 2015, Metroid Prime Federation Force **llega a las tiendas el día 2 de septiembre**, y la Revista Oficial Nintendo es el primer medio en puntuarlo a nivel mundial. Menuda responsabilidad, ¿eh? Bueno, que nos haya gustado bastante nos pone las cosas más fáciles. Prepárate para una experiencia multijugador única en 3DS... y quizá en cualquier otra consola.

Trabajo en equipo
Decimos esto porque "shooters" multijugador hay muchos, pero no como éste: aunque podemos jugar sus misiones en solitario, disfrutarlas en **multijugador para cuatro, online y local**, es la experiencia para la que el juego está diseñado. En los escenarios encontramos **diferentes caminos** para que nos dividamos los objetivos, enemigos con lo que hay que acabar en conjunto, situaciones en las que **cada miembro del equipo debe asumir un rol** para salir con vida (ser el cebo, la punta de lanza en el ataque, dedicarse a sanar al resto...). Las nuevas armas y mejoras a las que vamos accediendo y la nece-

Los meka son armaduras de los soldados de la Federación. Creadas con la tecnología del traje de Samus y formidables en combate.



Universo Metroid
Los fans de la saga podemos estar tranquilos: el juego es 100% Metroid, y su historia, que transcurre durante la trilogía Prime, nos revela nuevos detalles de su Universo a través de un argumento currado y con sorpresas...



Año 20X6 del calendario cósmico: la Federación inicia la Operación Gólem para acabar con los Piratas Espaciales. Nosotros somos los soldados encargados de ello.



Aunque se puede jugar en solitario, Federation Force ofrece lo mejor de sí mismo en el multijugador: cada jugador puede especializarse en un tipo de arma.



EL ARMA PRINCIPAL es un cañón de plasma como el de Samus: realiza un potente disparo cargado si mantenemos pulsado el botón.



EL MAPA es una herramienta indispensable: muchos escenarios son laberínticos, y gracias a él tenemos localizado a todo el equipo.

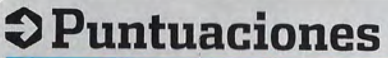


LOS ENEMIGOS son piratas espaciales y monstruos alienígenas. Descubrir sus vulnerabilidades es impotante para derrolarlos.

CON PULSAR UN BOTÓN cambiamos el arma secundaria. Hay misiles, rayos de fuego, hielo y eléctricos, capsulas de salud, rayos ralentizadores...

PIENSA Y TRABAJA EN EQUIPO... SI SÓLO DISPARAS, EN ESTE JUEGO ESTÁS PERDIDO

sidad de elegirlas antes de cada misión (tenemos un límite de peso) hacen que sea necesario preparar una estrategia de equipo. Además, el juego tiene sorpresas, como misiones en las que nos bajamos del meka y en las que predomina el sigilo. Y, aunque tiene sus flaquezas (como un control que, si bien funciona tras cogerle el truco, no es perfecto) es **una grandísima experiencia multijugador.**



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Entornos sólidos, diseños de personajes muy sencillos.

Diversión ★★★☆☆
Cooperar es divertido... igual que picarse por la puntuación.

Sonido ★★★☆☆
Gran banda sonora entre inquietante y futurista.

Duración ★★★☆☆
Superar todas las misiones puede llevarnos unas 15 horas.

Las partidas multijugador: diferentes y divertidas, con la cooperación como centro.

Jugando en solitario pierde encanto. El control desconcierta de primeras.

Nuestra opinión

Un multijugador único para Nintendo 3DS

Ponerse la armadura meka y lanzarse a explorar mundos alienígenas junto a tus amigos es genial. La sensación de camaradería entre héroes espaciales es un puntazo de este juego.

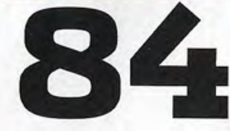
Te gustará...

Más que... Resident Evil: The Mercenaries 3D

Menos que... Zelda Tri Force Heroes

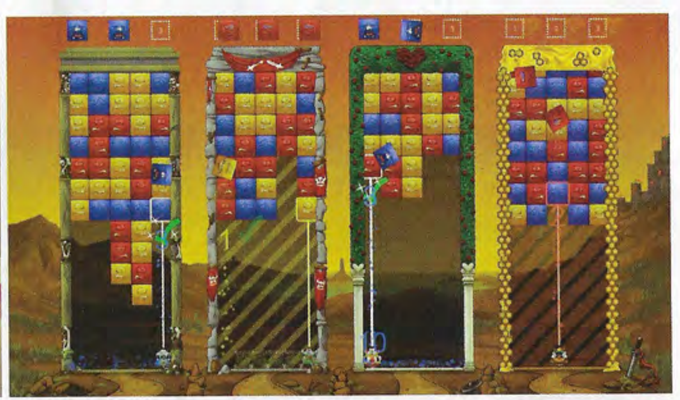


Total





Desde la parte inferior de la pantalla, nuestro personaje puede seleccionar el bloque más bajo de cada columna. Si elegimos tres del mismo color, desaparecen.



El juego ofrece cientos de niveles y una enorme variedad de modos. Destacan las partidas competitivas para cuatro jugadores en red local u online.







Nintendo eShop



Descargas WiiU

3

Género **Puzle**
Compañía **Quantum Astrophysicists Guild**
Jugadores **1-4 Online**
Precio **24,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★★★
Multijugador	★★
Duración	★★★★

Valoración

Sencillísimo en mecánica y manejo, pero increíblemente complejo y retador. Además, con un multijugador genial.

Total
85

Tumblestone

¡Llega un puzle capaz de retar a Tetris!

Puzles de **conectar elementos del mismo color** hay muchos, pero muy pocos alcanzan el nivel de adicción y emoción que provoca este sorprendente Tumblestone. El objetivo es sencillo: **eliminar todos los bloques** de la pantalla. Nosotros sólo podemos seleccionar el bloque más bajo de cada columna y, cuando elegimos tres del mismo color, desaparecen.

Piensa mucho y rápido

Esta mecánica, que puede parecer en un primer momento demasiado básica, se muestra pronto muy adictiva: tenemos que **fijarnos en qué colores componen todas las columnas** para eliminar la secuencia de tres que deje al descubierto los bloques adecuados para seguir conectando y no quedarnos bloqueados. A medida que avanzamos en el juego, la cosa se complica con filas de bloques que se desplazan, bloques especiales que solo desaparecen si antes hemos eliminado tres de otro color y demás diabluras salidas de las mentes de los programadores. El resultado es **un puzle ágil** y que nos hará pensar mucho para superar cada nivel. Además, el juego tiene toneladas de contenidos y modos, destacando las **partidas para 4 jugadores** en modos local y online, que son realmente de lo más frenético y divertido que este género nos ha ofrecido en bastante tiempo.



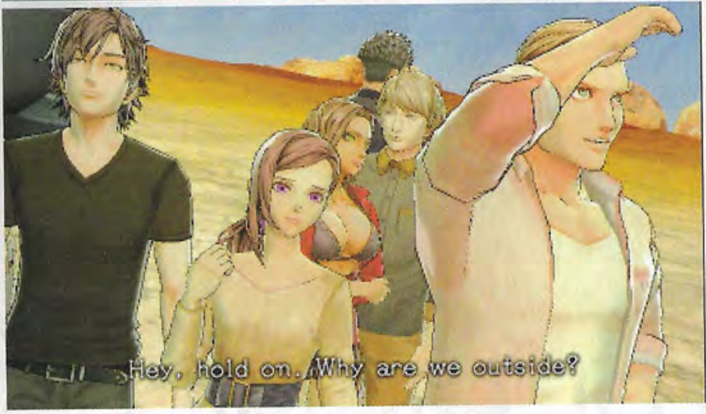
El modo historia se compone de 12 mundos con montones de niveles. En cada mundo se añaden nuevas mecánicas y sorpresas.

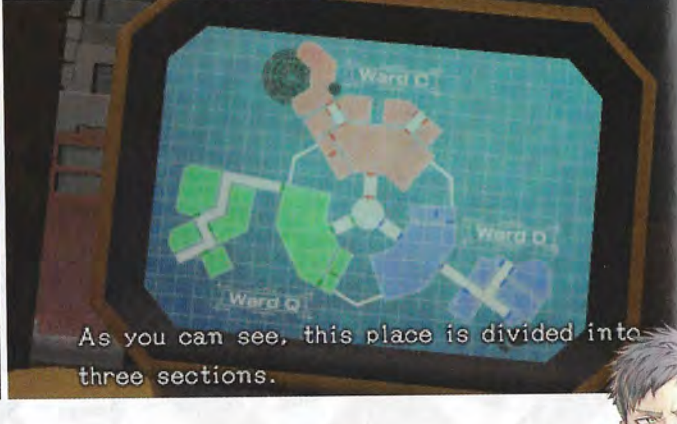


EL DATO
El juego ofrece decenas de finales posibles y 13 habitaciones de las que escapar superando puzles.

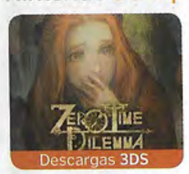
Nothing to do but ask whoever did this to let us out.







Nintendo eShop



18

Género **Aventura**
Compañía **Spike Chunsoft**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
zerotimedilemma.com



Argumento
9 jóvenes participantes en una experimento descubren que, en realidad, son víctimas de un macabro juego del que solo tres pueden salir vivos.

Zero Time Dilemma

La apuesta de este juego es tu vida.

Desde que su primera entrega (999 Nine Persons, Nine Hours, Nine Doors) llegó a DS, Zero Escape ha ganado fama de ser **una serie de aventuras gráficas diferente y para adultos**. Esta tercera entrega vuelve a tomar elementos de pelis como "Saw" y "Cube", y nos encierra en un macabro escenario para tomar decisiones muy difíciles que marcarán la trama... y la supervivencia de los interesantes personajes.

Número 9

Nueve son los jóvenes protagonistas. Creían que iban a participar en un experimento para evaluar las condiciones de vida de una futura expedición a Marte y descubren que han sido atrapados en un macabro juego. El misterioso enmascarado Zero les obligará a ir descubriendo cómo escapar de diversas habitaciones **resolviendo variados puzles**, pero eso no será lo peor: Zero ha dividido a los protagonistas en tres grupos de tres, y sólo uno de estos equipos puede salir con vida. Al inicio de la aventu-



Zero Escape
Zero Time Dilemma es la tercera entrega de la serie de Zero Escape, creada por los japoneses Chunsoft. Tras 999 (DS) y Virtue's Last Reward (3DS), rellena huecos en la historia y nos revela datos sobre el misterioso Zero.



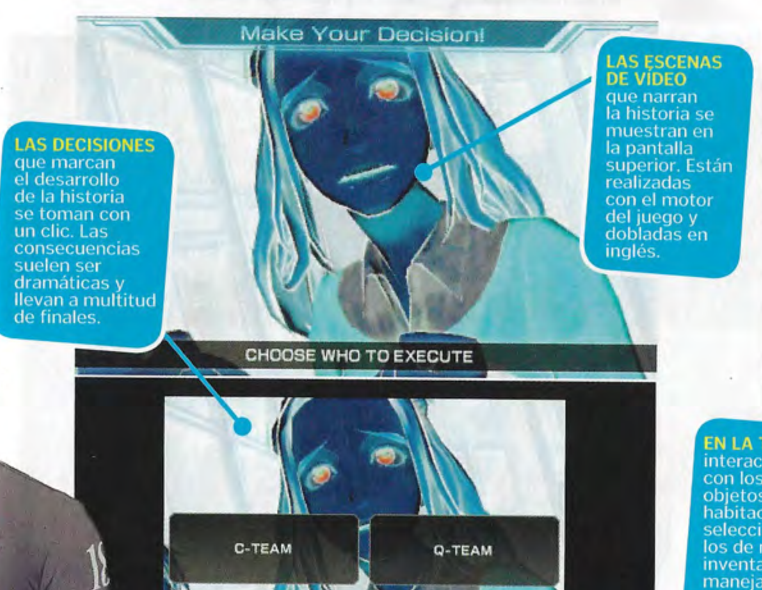





Zero Time Dilemma es una película interactiva en la que tomamos decisiones y resolvemos puzles con el objetivo de sobrevivir a un macabro juego.

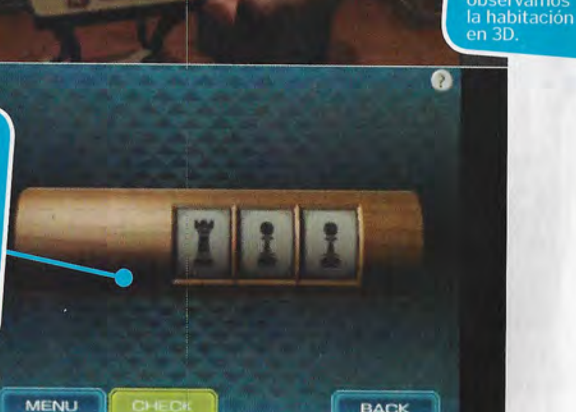


La aventura llega en inglés. Hay muchísimos diálogos, tanto en textos como en voces, y conocer el idioma es básico para enterarte de la trama y poder avanzar.



LAS DECISIONES que marcan el desarrollo de la historia se toman con un clic. Las consecuencias suelen ser dramáticas y llevan a multitud de finales.

LAS ESCENAS DE VÍDEO que narran la historia se muestran en la pantalla superior. Están realizadas con el motor del juego y dobladas en inglés.



ENCONTRAR LA SALIDA de ciertas habitaciones supone superar elaborados puzles. En la pantalla superior observamos la habitación en 3D.

EN LA TÁCTIL interactuamos con los objetos de la habitación, seleccionamos los de nuestro inventario y manejamos mecanismos específicos de cada puzle.

MACABRO, ADULTO Y ABSORBENTE: LA NUEVA ENTREGA DE ZERO ESCAPE TE INQUIETARÁ MUCHO

ra elegimos uno de los tres equipos y la trama comienza a desarrollarse en forma de escenas de vídeo. Cada poco tiempo **tomamos decisiones** en las que nos jugamos nuestras vidas contra las de los demás equipos. El juego ofrece finales que van desde lo amargo a lo "no tan malo", y que podremos ir viendo uno a uno, ya que es posible volver a los momentos clave y tomar otras decisiones.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Nos introducen en un mundo claustrofóbico y sombrío.

Diversión ★★★☆
Te tiene que gustar el género: todo son puzles y historia.

Sonido ★★☆☆
La música no aporta el toque inquietante que debería.

Duración ★★★☆
Si te da por comprobar finales y posibilidades, más de 20 horas.

Argumento inquietante y único. La tensión en la que nos ponen las decisiones.

Por supuesto, el idioma. Algún puzle cuya resolución depende un poco de la suerte.

Nuestra opinión

Una fascinante aventura para jugones adultos

La última entrega de la trilogía Zero Escape es un juego especial, en el que el inquietante argumento y las deciones que nos hacen cuestionarnos nuestra moral nos atrapan.

Te gustará...

Igual que...



Virtue's Last Reward

Menos que...

Phoenix Wright AA Dual Destinies

Total





Todas las escenas clave de "El Despertar de la Fuerza" son recreadas al estilo LEGO, con la típica mezcla de exploración, saltos, puzles y acción.



Las fases de naves son lo mejor del juego. Pilotamos naves como el Tie-Fighter y el X-Wing en intensas batallas en el espacio y escenarios abiertos.

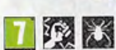






NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.lego.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Sencillez jugable, humor, fidelidad a la peli y fases de naves molonas. Para fans de SW de todas las edades.

Total
78

LEGO Star Wars
El Despertar de la Fuerza

Star Wars: cero dramas, siempre smile.

Nuestra portátil no podía quedarse sin su versión de LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza. Y, a diferencia de algunos de los últimos LEGO para 3DS, este título sí **añade novedades** a la clásica fórmula de la franquicia, que además capturan la intensidad de la acción de la película.

Tiros en la galaxia

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza recrea la película al detalle, ya sea en forma de divertidos vídeos introductorios o de manera jugable. **La mayoría de las fases recurren al desarrollo típico**: exploramos cada escenario con varios personajes de la peli, alternando su control siempre que queramos (no hay mulijugador). Los hay ágiles como Rey, armados con blasters como Finn y Poe Dameron, capaces de hackear sistemas como BB-8... En total, unos 70 personajes jugables con los que explorar, saltar, pelear y resolver puzles muy sencillos. Además, El Despertar de la Fuerza añade **nuevas escenas de disparos** en las que nuestros personajes pueden usar coberturas, y niveles más amplios en los que la cámara sigue al protagonista desde su espalda. Y lo mejor de todo: **batallas de naves** en escenarios abiertos muy bien realizadas. Todo para añadir variedad en un juego sencillo pero entretenido.



Las escenas de vídeo que introducen los niveles son muy divertidas, y el juego está muy bien doblado al castellano.

COLECCIONA TUS FICHAS (4)



Cuarta entrega de nuestras fichas coleccionables con todos los Yo-kai.
Este mes acabamos los guapos y empezamos con los amables.



100. KOMALEÓN

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: A
HABILIDAD:
Alfa: Sube ESP si hay Yo-kai omega adyacentes.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños poderosos. Poder: 50. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Quemadura. Quema al rival y sus PV se van reduciendo gradualmente. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Espiriexplosión. Poder: 120. Su cuerpo produce fuego y quema a sus oponentes. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: en el puente de las puertas (encuentro directo). Evoluciona de Komasan en nivel 35.



101. KOMAJIRO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: D
HABILIDAD: Omega: Sube FUE si hay Yo-kai alfa adyacentes.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Poder de Tigre. Aumenta la velocidad de un aliado y le hace tan rápido como un tigre. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Calambre felino. Poder: 90. Trueno. Invoca una lluvia de rayos sobre sus oponentes. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: Vieja mansión (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda rosa.



102. KOMATIGRADO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Omega: Sube FUE si hay Yo-kai Alfa adyacentes.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo Preciso. Poder: 90. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Poder de Tigre. Aumenta la VEL de una alido y le hace rápido como un tigre. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Rayo Loco. Poder: 120. Trueno. Invoca una lluvia de rayos. Alcance: todos su rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: Hospital Nocturno PB y, P1 (encuentro directo). Evoluciona de Komajiro al nivel 35.



103. BAKU

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: D
HABILIDAD:
No escaparás: aumenta los PV que se absorben.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** A Dormir. Hace que un Yo-kai tenga sueño y se le caigan los párpados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Gas Soporífero: Poder: ---. Expulsa humo y duerme a sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: En el bambú de la Vereda del bambú (usando la lente).



104. BLANPIR

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD:
Buena fortuna: recibes más dinero al concluir un combate.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Dulces Sueños. Aumenta gradualmente los PV de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Ensueño. Poder: ---. Sana los PV de sus aliados con dulces sueños. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona comercial, en los Apartamentos Paz C-303 (encuentro directo).



105. PUFIPATITAS

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: C
HABILIDAD:
Popularidad: más enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bocado. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Emoción. Hace que un aliado se emocione y recupere PV gradualmente. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Impacto ternura. Poder: 90. Sus aliados se emocinan y recuperan PV. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: Hierba y arbustos de la zona del templo (usando la lente). Expendekai: te puede tocar usando una moneda rosa.

106. PUFILINDO

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: B
HABILIDAD: Popularidad: más enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Emoción. Hace que un aliado se emocione y recupere PV gradualmete. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Amor Absoluto. Poder: 120. Sus aliados se emocionan y recuperan PV. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: En el puente de las puertas (encuentro directo). Fusionando a Pufipatitas + Cetro del amor (ver el apartado Fusión).

107. PUFIMALOSO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: A
HABILIDAD: Cero Popular: menos enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Broma pesada. Le gasta una broma a un rival y hace que ataque a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Amor Retorcido. Poder: 140. Cura los PV de sus aliados con sus monadas. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: en el puente de las puertas (encuentro directo). Expendekai: puede salir usando monedas de juego de 3DS.

108. FRISTINA

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: B
HABILIDAD: Hielopotenciador: aumenta el daño de los ataques de hielo.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Entumecer. Agarrota de frío a un rival y disminuye su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Sorbete de Nieve. Poder: 60. Hielo. Bombardea a sus enemigos con una lluvia de témpanos de hielo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca P2 por la noche (encuentro directo).

109. GRANIZIA

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: S
HABILIDAD: Hielopotenciador: aumenta el daño de los ataques de hielo.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Entumecer. Agarrota de frío a un rival y disminuye su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Ventisca brillante. Poder: 130. Arrasa con una lluvia de hielo fulgurante. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Fusionando a Fristina + Horquilla glacial.

110. DÁMONA

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: S
HABILIDAD: Piel Maldita: aumenta los atributos si te espirita el rival.
COMIDA: Dulces



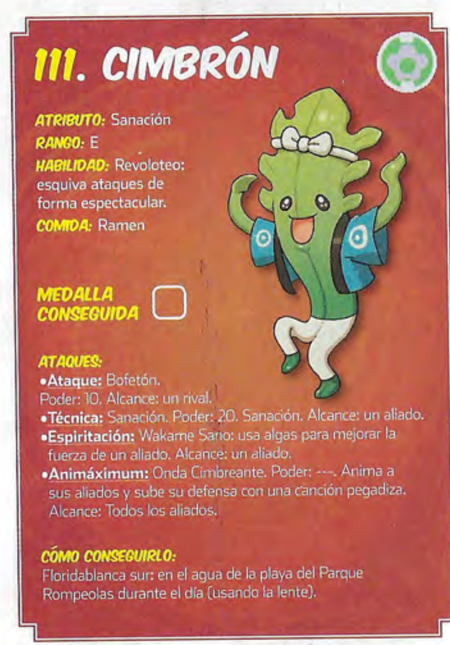
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Maldición Oscura. Reduce el ESP del rival con una terrible maldición de oscuridad. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Caos brillante. Poder: 140. Daña a los enemigos y reduce sus atributos con un poder oscuro. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda rosa.

111. CIMBRÓN

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: E
HABILIDAD: Revoloteo: esquiva ataques de forma espectacular.
COMIDA: Ramen



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Wakame Sano: usa algas para mejorar la fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Onda Cimbreante. Poder: ---. Anima a sus aliados y sube su defensa con una canción pegadiza. Alcance: Todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en el agua de la playa del Parque Rompeolas durante el día (usando la lente).

112. PASODÓN

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: E
HABILIDAD: Revoloteo: esquiva ataques de forma espectacular.
COMIDA: Ramen



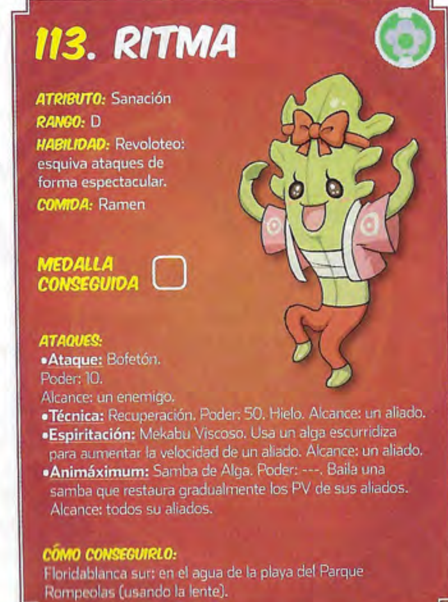
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Energía Kombu. Usa el poder de las algas para mejorar la defensa de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Baile frenético. Poder: ---. Baila un manbo que hace que sus aliados se vuelvan más rápido. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: En el agua de la playa del Parque Rompeolas durante la noche (usando la lente).

113. RITMA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: D
HABILIDAD: Revoloteo: esquiva ataques de forma espectacular.
COMIDA: Ramen



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Hielo. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Mekabu Viscoso. Usa un alga escurridiza para aumentar la velocidad de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Samba de Alga. Poder: ---. Baila una samba que restaura gradualmente los PV de sus aliados. Alcance: todos su aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en el agua de la playa del Parque Rompeolas (usando la lente).

114. KIEROTO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: E
HABILIDAD: Avaricia: el rival deja caer objetos más amenudo.
COMIDA: Ramen



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Envidia. Un rival tiene tanta envidia de sus aliados que los ataca. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Mano Envidiosa. Poder: ---. Absorción: una mano le sale de la boca y entrega PV de sus enemigos a los aliados. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: Solar escondido (encuentro directo).

115. ZAMPO



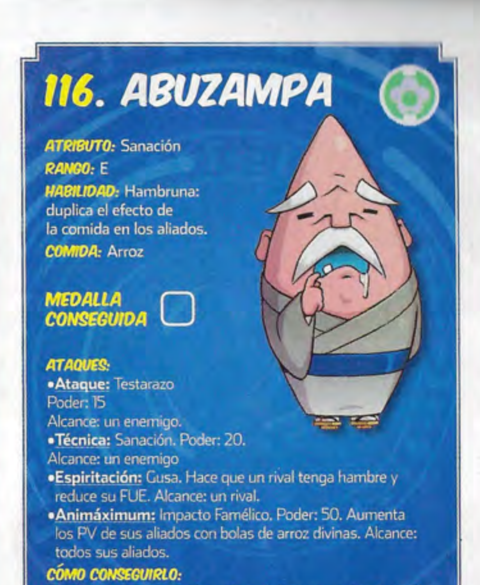
ATRIBUTO: Tierra
RANGO: D
HABILIDAD: Chorizo: absorbe PV del rival al realizar ataques normales.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo
Poder: 20 x 2
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Comilona. Un dolor de barriga reduce gradualmente los PV de un rival. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Robapitanza. Poder: 60. Absorción. Una mano le sale de la boca y roba PV de sus enemigos para dárselos a sus aliados. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en la hierba y arbustos (usando la lente).

116. ABUZAMPA



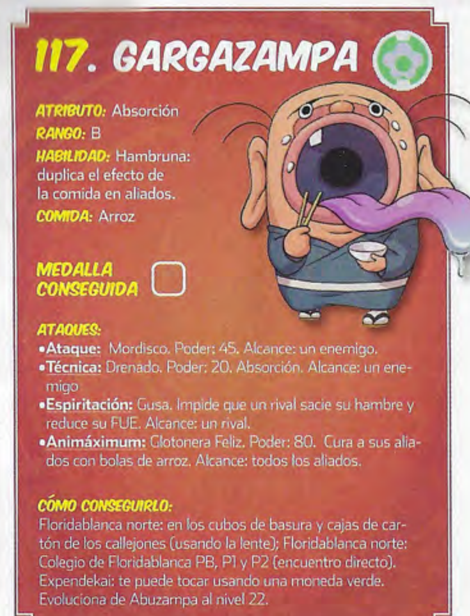
ATRIBUTO: Sanación
RANGO: E
HABILIDAD: Hambruna: duplica el efecto de la comida en los aliados.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo
Poder: 15
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20.
Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Gusa. Hace que un rival tenga hambre y reduce su FUE. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Impacto Famélico. Poder: 50. Aumenta los PV de sus aliados con bolas de arroz divinas. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los cubos de basura y cajas de cartón de los callejones (usando la lente).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.

117. GARGAZAMPA



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: B
HABILIDAD: Hambruna: duplica el efecto de la comida en aliados.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Gusa. Impide que un rival sacie su hambre y reduce su FUE. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Glotonera Feliz. Poder: 80. Cura a sus aliados con bolas de arroz. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los cubos de basura y cajas de cartón de los callejones (usando la lente); Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca PB, P1 y P2 (encuentro directo).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.
Evoluciona de Abuzampa al nivel 22.

118. ABURROZ



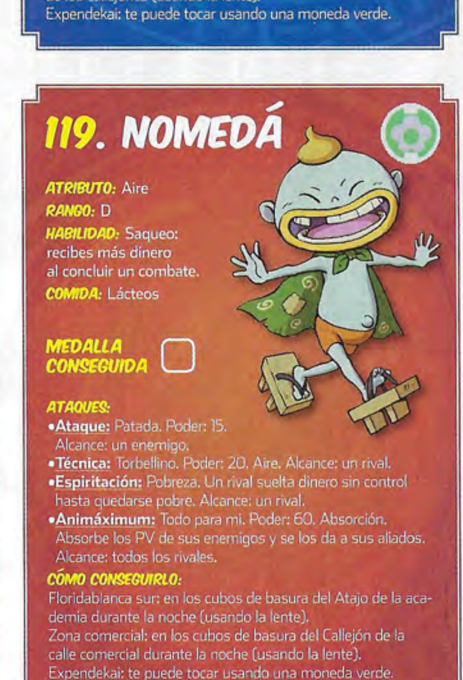
ATRIBUTO: Sanación
RANGO: B
HABILIDAD: Cuerpo especial: al ser abatido, los Yo-kai al frente ganan PV.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo.
Poder: 15.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Bondad de Arroz. Restaura gradualmente los PV de un aliado con arroz. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Impacto Freso. Poder: 150. Restaura los PV de sus alidos con abundantes bolas de arroz.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: pasando el relocerrojo de rango S en el puente (tienes que hablar con él para combatir).

119. NOMEDÁ



ATRIBUTO: Aire
RANGO: D
HABILIDAD: Saqueo: recibes más dinero al concluir un combate.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Patada. Poder: 15.
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Pobreza. Un rival suelta dinero sin control hasta quedarse pobre. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Todo para mí. Poder: 60. Absorción. Absorbe los PV de sus enemigos y se los da a sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en los cubos de basura del Atajo de la academia durante la noche (usando la lente).
Zona comercial: en los cubos de basura del Callejón de la calle comercial durante la noche (usando la lente).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.

120. OPTI



ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Optimismo: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Patada Elevada.
Poder: 60.
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Buen Rollo. Manda buen rollo a un aliado y restaura gradualmente sus PV. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Héroe Bromista. Poder: 90. Confunde a los rivales con su pose extraña. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en los cubos de basura del Atajo de la academia durante el día (usando la lente).
Zona comercial: en los cubos de basura del Callejón de la calle comercial durante el día (usando la lente).

121. ENERPOSA



ATRIBUTO: Sanación
RANGO: D
HABILIDAD: Escudo Escamoso: es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón.
Poder: 10
Alcance: un rival.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Energizante. Llena de energía a un aliado, aumentando todos sus atributos. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Energía Empírea. Poder: 60. Crea una brisa energizante que cura los PV de sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: en los árboles del sendero durante el día (usando la lente).

122. ENEPOSA



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: D
HABILIDAD: Escudo Escamoso: es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón.
Poder: 10
Alcance: un rival.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Enemistador. Hace que un rival corte los lazos con sus amigos y los ataque. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Aura Enemiga. Poder: ---. Anula todos los efectos positivos en sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: en los árboles del sendero durante la noche (usando la lente).

123. MEJORPOSA



ATRIBUTO: Sanación
RANGO: A
HABILIDAD: Escudo Escamoso: es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Refresco

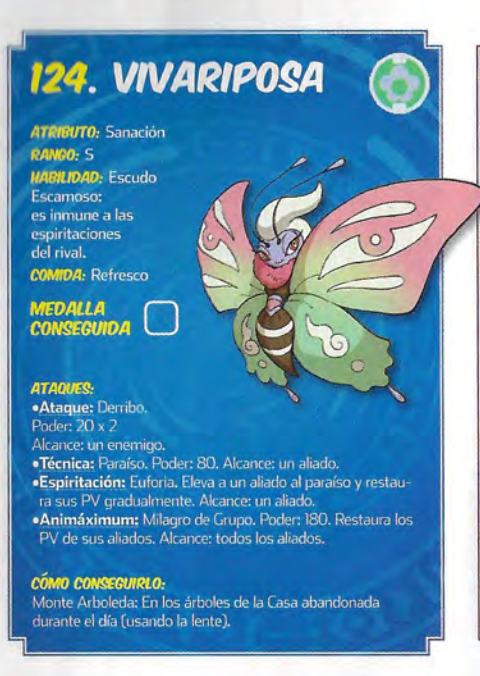
MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo.
Poder: 20 x 2
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Como un rosa. Deja a un aliado en plena forma y mejora todos sus atributos. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Efecto Mejorposa. Poder: 110. Restaura los PV de tus aliados y los deja en plena forma. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: Hospital Nocturno P1 (encuentro directo).
Fusionando a Enerposa + Eneposa.

124. VIVARIPOSA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: S
HABILIDAD: Escudo Escamoso: es inmune a las espiritaciones del rival.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Euforia. Eleva a un aliado al paraíso y restaura sus PV gradualmente. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Milagro de Grupo. Poder: 180. Restaura los PV de sus aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: En los árboles de la Casa abandonada durante el día (usando la lente).

125. FELISONTE

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: C
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes ecuperan PV.
COMIDA: Pan



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Gozo. Llena el corazón de un aliado de gozo y recupera sus PV gradualmente. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Aire de Felicidad. Poder: ---. Restaura los PV de sus aliados gradualmente. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en los árboles de la Calle del licenciado (usando la lente).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.

126. REVERSA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: A
HABILIDAD: Imprevisible: inflige y recibe más golpes críticos.
COMIDA: Pan



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje Poder: 60 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Paraíso. Poder: 80. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Inseguridad. Vuelve a un rival tan inseguro que la paga con sus aliados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Área de Risas. Poder: ---. Los aliados recuperan PV gradualmente. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Montaña Mentirosa (encuentro directo).

127. REVERSADA

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Imprevisible: inflige y recibe más golpes críticos.
COMIDA: Pan



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Inseguridad. Vuelve a un rival tan inseguro que la paga con sus aliados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Zona Tarumba. Poder: ---. Los aliados recuperan PV gradualmente. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Montaña Mentirosa (encuentro directo).
Expendekai: te puede tocar usando una moneda verde.

128. TRICOTOM

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: B
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Lácteos





MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Generosidad. Hace que un Yo-kai esparza dinero por todas partes. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Elige un regalo. Poder: ---. Saca algo de su saco. ¿Qué es? Quién sabe...

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: en los árboles de la Avenida Triángulo y del Colegio Floridablanca durante la noche (usando la lente).

129. DÁDIVO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: B
HABILIDAD: Perforación: siempre inflige daño elemental.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Generosidad. Hace que un Yo-kai esparza dinero por todas partes. Alcance: un rival
- **Animáximum:** Recibe un regalo. Poder: 130. Abre un saco lleno de regalos y restaura los PV de sus aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca PB, P1 y P2 durante la noche (encuentro directo).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda verde.

130. BOLILETE

ATRIBUTO: Agua
RANGO: A
HABILIDAD: Todo o nada: inflige y recibe más golpes críticos.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Terradestructor. Poder: 95. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Suerte a Favor. Restaura los PV de un aliado gradualmente. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Tirada Aleatoria. Los ataques dependen del resultado de los dados de sus ojos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Montaña Mentirosa (encuentro directo).

131. DOBLILETE

ATRIBUTO: Agua
RANGO: A
HABILIDAD: Todo o nada: inflige y recibe más golpes críticos.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Terradestructor. Poder: 95. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Cascada. Poder: 80. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Golpe de Suerte. Recupera los PV de un aliado continuamente con un poder divino. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Doblete. Poder: 150. Ataca con el daño que cabe esperar de una puntuación doble. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: maquinas expendedoras del Paseo deportivo (usando la lente).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda verde.

132. PAPÁ RAYO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Severo: sus aliados vaguean con menor frecuencia.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo Preciso Poder: 90. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Apoyo de Papá. Las palabras de aliento de Papá aumentan la FUE de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Bronca de padre. Poder: 110. Trueno. Electrocuta con un rayo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: en los postes eléctricos de la Colina Rosquilla, pero sólo cuando es de noche y está lloviendo (usando la lente).





Blast Ball nos sube en armaduras meka para disputar partidos 3 contra 3 online o en red local en Modo Descarga. ¡Y puedes bajártelo gratis de la eShop!



Meter gol en la portería rival es el objetivo. Para ello, debemos disparar contra una pelota de energía tamaño XXL. ¡Que no te pille en medio, hace pupa!





Nintendo eShop





Género **Deportivo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-6 online y local**
Precio **Gratuito**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★☆
Duración	★☆☆☆

Valoración

Rabiosamente divertido en multijugador. Le falta profundidad para durar, ¡pero es totalmente gratuito!

Total
75

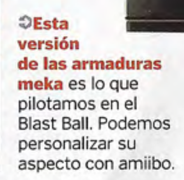
Metroid Prime BLAST BALL

Disparos láser hacia la portería del rival.

Nintendo nos ha sorprendido ofreciendo como **descarga gratuita** lo que, en principio, iba a ser solo un minijuego de Metroid Prime Federation Force (y que sigue incluyéndose de serie en ese juego). Hasta principios de septiembre tendrá partidos online. Luego, **el online quedará en exclusiva** para la versión incluida en Federation Force, aunque podremos seguir jugando partidos en red local con esta versión gratuita.

Alza tu arma y grita gol

El Blast Ball consiste en partidos 3 Vs. 3 en los que debemos **introducir el balón en la portería rival**. Un balón tan grande como nuestra armadura meka, y que **movemos a tiros** con nuestro cañón láser. El equipo que primero meta tres goles, gana. Si alcanzamos antes el límite de tiempo de cinco minutos, el partido finaliza y gana el que vaya por delante o, en caso de empate, el primero que marque en la prórroga. **Una realista física de la pelota** nos obliga a afinar los disparos. Además, la bola puede dañarnos, lo que hace de los partidos algo muy físico, ya que arriesgamos nuestra integridad para parar el balón. Potenciadores que aumentan nuestra potencia y blindaje son la guinda a un juego divertido, pero que sólo ofrece partido rápido y un reto al mejor de 5 partidos.



Esta versión de las armaduras meka es lo que pilotamos en el Blast Ball. Podemos personalizar su aspecto con amiibo.

NINTENDO 3DS

ROL
SQUARE ENIX
16 DE SEPTIEMBRE

Dragon Quest VII

Una dosis colosal del rol japonés más tradicional.



Rol a dos pantallas

En la pantalla superior se mostrará la acción, mientras que en la inferior visualizaremos **el mapa del escenario** en el que nos encontremos. Además, podremos cambiar el ángulo de la cámara con los botones L y R.

La espera ha sido muy larga, pero va a valer mucho la pena. La versión original de esta entrega no llegó en su día a Europa, y este remake para 3DS salió en el mercado japonés hace ya tres años y medio. Square Enix tenía sus dudas sobre lanzarlo en Occidente porque esta entrega es la que más texto tiene, y los costes de traducción iban a ser altos. ¡Pero al final incluso lo tendremos en castellano!

En una isla remota...

Ya tenemos el juego y hemos jugado el comienzo de la aventura, que será la más larga que veáis en un juego de rol para 3DS. Nuestro protagonista, el hijo de un pescador, vive en un pequeño pueblo llamado Bahía Boquerón, en la isla de Estarda. Pero el corazón de esta isla es el Castillo-Ciudad de Estarda, donde viven tanto la familia real como numerosos habitantes. Nuestro héroe es amigo del príncipe Kiefer, y ambos tienen muchas dudas sobre lo que les rodea: todos están convencidos de que la isla de Estarda es el único trozo de tierra en el mundo, pero ellos intuyen que tal cosa no puede ser cierta, y pronto se embarcarán en un gran viaje. Pero eso es sólo el principio... pues hablamos de un juego descomunal, cuya aventura principal durará más de 100 horas repletas de apasionantes giros argumentales, en las que la exploración y los combates por turnos estarán a la altura de lo mejor que podáis esperar en un juego de rol. Además, hay que señalar que este remake para 3DS no sólo




Bahía Boquerón es el pueblo donde comienza la aventura, y nuestro hogar.







ESTA SÉPTIMA ENTREGA INCLUYE LA AVENTURA MÁS LARGA DE TODA LA SAGA, Y COMPLETAR LA HISTORIA PRINCIPAL OS LLEVARÁ MÁS DE 100 HORAS







Combates por turnos

Dragon Quest es la saga de rol por turnos por excelencia, y con esta entrega vamos a tener una ración muy consistente. Los comandos incluirán ataques físicos y hechizos, y podremos asignar distintas clases a nuestros personajes para que sus estilos de lucha sean diferentes. Tanto los personajes como los monstruos enemigos han sido diseñados por Akira Toriyama (Dragon Ball).



Los monstruos de la saga Dragon Quest son muy variados, y tienen el encanto especial propio de los diseños de Toriyama.

Enemigos visibles

Al igual que en Dragon Quest IX, en este remake del VII también veremos a los enemigos en pantalla y el combate sólo empezará si los tocamos. Eso sí, mejor luchar a menudo para conseguir experiencia. ¿Reconocéis a los limos?

no sólo mejora significativamente los gráficos respecto al original de PlayStation, sino que también incorpora numerosos elementos que perfeccionan la experiencia de juego. Por ejemplo, ahora los combates no serán aleatorios, sino que veremos a los enemigos en pantalla y sólo lucharemos si los tocamos (al estilo de DQ IX).

El mejor rol

También habrá compatibilidad con StreetPass: enviaremos y recibiremos tablillas de viajero para explorar nuevas mazmorras con monstruos y equipamiento únicos. Dragon Quest VII: Fragmentos de un Mundo Olvidado es tan absorbente que no pensamos soltarlo hasta ver los créditos finales. Será uno de los mejores juegos de rol de 3DS, que ya es decir.

Primera impresión

- **Largo y de mucha calidad.**
- **Que la espera para tenerlo haya sido tan larga.**







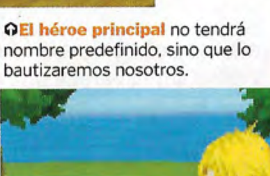


A medida que avancemos, diferentes personajes se irán uniendo a nosotros.



ESTE REMAKE VA A SER SIN DUDA UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ROL DEL CATÁLOGO DE 3DS, QUE YA ES DECIR.





El héroe principal no tendrá nombre predefinido, sino que lo bautizaremos nosotros.





Un gran mundo

En Dragon Quest VII exploraremos un mundo inmenso, y visitaremos castillos y aldeas con la temática de fantasía medieval habitual en la saga. Y estará poblado por personajes muy carismáticos.



EN LA CIMA DEL ROL CLÁSICO

Siempre me ha encantado Dragon Quest, y esta séptima entrega es una de las mejores. Además, con los nuevos gráficos y funciones de este remake para 3DS el listón va a quedar aún más alto. Estoy muy contento de que por fin vayamos a tenerlo en Occidente.

NINTENDO 3DS

- PARTY GAME
- NINTENDO
- 7 DE OCTUBRE

Mario Party Star Rush

¿A quién le toca tirar? ¡A absolutamente todos!

El universo Mario, con sus tradicionales enemigos y lugares del Reino Champiñón, volverá a ser el escenario de la fiesta.



Cruceta y botones

Durante las tiradas y desplazamientos por el tablero, **la pantalla táctil monstrará un mapa** muy útil para planificar nuestros movimientos.
Los **minijuegos** que hemos visto se olvidan de la tactilidad y se juegan con **cruceta o stick y botones**.

El mes pasado ya os contamos que el nuevo Mario Party de 3DS rompe las reglas: ahora los 4 jugadores tiraremos y nos desplazaremos a la vez por tableros que no tendrán caminos como tales: estarán formados por casillas cuadradas y podremos movernos en cualquier dirección. Las partidas serán mucho más estratégicas, porque decidiremos si damos vueltas para recoger monedas (que también se contabilizarán al final de la partida para decidir al ganador), arriesgándonos así a que otros lleguen antes a las estrellas.

Amigos por el tablero

Otra novedad importante será la posibilidad de reclutar personajes. En el modo principal que hemos visto, cada uno de los cuatro jugadores comenzará con un toad, pero por el tablero recogeremos compañeros (Mario, sus amigos y enemigos) y jugaremos con ellos en los minijuegos. Precisamente, estas minipruebas, que al fin y al cabo son el alma de cualquier Party Game, parece que estarán más trabajadas que en anterior Mario Party de 3DS, Island Tour: serán más largas y variadas, aunque aún no se sabe el número definivo que habrá en el juego. Un tipo de pruebas especiales serán las batallas con los jefes (incluido un Bowser robot), en las que los cuatro jugadores cooperaremos para acabar con ellos. Todo en un juego que permitirá multijugador online y local (en modo descarga) para cuatro amigos a la vez.

Primera impresión

- **Más dinámico y divertido.**
- **Muy sencillito en lo que a gráficos se refiere.**

SIN CAMINOS DEFINIDOS Y CON TODOS TIRANDO A LA VEZ, ESTE VA A SER EL MARIO PARTY MÁS DINÁMICO DE 3DS

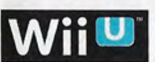




Tanto en los minijuegos normales como en las batallas con los jefes, la clave será siempre la competencia entre los 4 jugadores.

Nuevos amiibo de Super Mario

La llegada de siete nuevos amiibo de la serie Super Mario el mismo día del lanzamiento del juego (el 7 de octubre) es un notición. Star Rush será compatible con estas nuevas figuras y con las de Mario, Peach, Luigi, Yoshi, Bowser y Toad, ya a la venta. Pero, eso sí, aún no sabemos cómo interactuarán con el juego. En Mario Party 10 de Wii U las figuras de Super Mario (y las de Smash Bros. de esos seis personajes) servían para desbloquear tableros. ¿Qué pasará en Mario Party Star Rush? ¿Quizá desbloquerán compañeros?



- AVENTURA
- WARNER
- 9 de SEPTIEMBRE

LEGO Dimensions

¡Las fronteras entre los universos LEGO desaparecen!



Con modo Off-TV

Como viene siendo habitual en los LEGO de nuestra consola, podremos manejar algunos menús táctiles y **jugar en modo Off-TV**, pero sin usar más capacidades especiales del dispositivo.

LEGO Dimensions va a ser el mayor crossover de la historia de los videojuegos, superando incluso a la fusión de los universos de Disney, Pixar, Marvel y Star Wars en Disney Infinity. De hecho, excepto los mencionados, esta nueva aventura nos va a traer casi cualquier otro gran universo de ficción occidental que puedas imaginar, desde El Señor de los Anillos a DC Comics pasando por el Dr. Who. Y todos unidos en una misma trama.

El LEGOjuego definitivo

Un nuevo malvado creado para la ocasión, el Dr. Vortek, está rompiendo la realidad y mezclado dimensiones, y sólo la unión de los héroes de todos los universos podrá detenerle. Este es el argumento de un juego que retomará el desarrollo al que nos tienen acostumbrados los LEGO, con una mezcla de acción, saltos y puzles sencillos en los que la construcción de elementos con piezas de LEGO será importante. Sin embargo, habrá diferencias. Y la más decisiva será que, para desbloquear personajes jugables, tendremos que comprar los diferentes packs con muñecos. El Starter Pack incluye a Gandalf, Batman y Supercool (de "La LEGOpelícula"), y al mismo tiempo se van a poner a la venta packs de Jurassic World, Regreso al Futuro, DC Comics o Los Simpson, con personajes, vehículos y niveles de dichos universos. El futuro es aún más prometedor, pues en el pasado E3 se revelaron packs protagonizadas por Harry Potter, Las nuevas Cazafantasmas, Jake y Finn de "Hora de Aventuras" y hasta Sonic. Habrá que esperar para ver si llegan a España.

Primera impresión



- **Su increíble unión de héroes.**
- **El desarrollo no sorprende.**





LEGO Dimensions permitirá partidas a dobles en modo local colocando dos figuras en el portal del juego.







Starter Pack

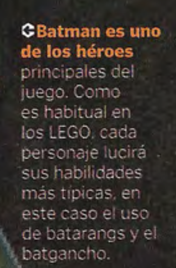
La figuras de Batman, Gandalf y Supercool, el Batmóvil y el portal, también hecho de piezas de LEGO, será lo que encuentres en el starter pack... además del juego en formato disco para Nintendo Wii U, claro está.





También habrá franquicias de la propia compañía LEGO, como los personajes de la gama Ninjago.

Batman es uno de los héroes principales del juego. Como es habitual en los LEGO, cada personaje lucirá sus habilidades más típicas, en este caso el uso de batarangs y el batgancho.



LEGO PARA TODOS

Este nuevo LEGO es, en muchos aspectos, un sueño hecho realidad. Reúne franquicias muy populares y otras "ochenteras" que conquistarán a los veteranos... Eso sí, si quieres muchos personajes, tocará pasar por caja y comprar packs.





➲AVENTURA
➲ACTIVISION
➲14 de OCTUBRE

Skylanders Imaginators

Tantos Skylanders como puedas imaginar.



El poder de Wii U

Sera la única versión que tengamos este año pero, eso sí, también el título con mejores gráficos de la serie hasta la fecha. El **modo Off-TV** está asegurado, aunque no se sabe nada de más usos especiales del Wii U Gamepad.

Parece mentira, pero ya han pasado cinco años desde que Skylanders llegó a nuestra Wii, y con él debutaron los videojuegos compatibles con figuras interactivas. Este otoño jugaremos a su quinta entrega en Wii U y, aunque nos da pena que no haya versiones para Wii y 3DS, el juego trae un par de innovaciones de lo más atractivas.

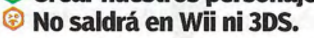
Crea tu Skylander

La mecánica será la ya conocida: una mezcla de acción, plataformas y rol. Pero, por primera vez, vamos a crear nuestros propios Skylanders con un editor que irá creciendo con nuevos elemenos a combinar a medida que avancemos en la aventura. Para guardar a los personajes imaginados por nosotros, necesitaremos de un tótem de creación. En el Starter Pack vendrá el de fuego (junto a las figuras de Golden Queen y King Pen), habrá uno de cada elemento y se venderán por separado.

Precisamente, los dos Skylanders del Starter Pack serán del nuevo tipo, los Sensei: cada vez que creemos un nuevo Skylander elegiremos quién de ellos es su maestro, ganando así habilidades diferentes.

Skylanders Imaginators será compatible con todas las figuras de Skylanders anteriores, y también podremos usar los vehículos de SuperChargers pero en un modo de velocidad separado de la aventura principal.

Primera impresión



Crear nuestros personajes.
No saldrá en Wii ni 3DS.









Imaginators llegará con 31 nuevas figuras Sensei, 20 de nuevos personajes y 11 de villanos que se pasan a los buenos.





EL EDITOR HARÁ QUE YA NO DEPENDAMOS TANTO DE COMPRAR MÁS FIGURAS



Golden Queen, antes villana, ahora es una de los Skylanders Sensei. Ella entrena a la clase Hechicero y, por lo tanto, si creas a un Skylander que la tenga a ella como maestra, será experto en magia.



El editor de personajes nos permitirá, por primera vez, crear nuestros propios Skylanders.



MANTIENEN SU FUERZA

Sin competencia este año de Disney Infinity, y con los amiibo como un concepto distinto, los Skylanders lo tienen bien para triunfar otras Navidades más. Lo cierto es que su mezcla de rol, acción y plataformas, sumadas a las nuevas figuras, parece que volverá a dar lugar a un juego infantil más que notable y atractivo.











NINTENDO 3DS

- PLATAFORMAS
- SEGA
- 30 SEPTIEMBRE



Pantalla multiuso

En los niveles normales, la pantalla táctil servirá para seleccionar personaje. Pero las batallas con jefes serán a doble pantalla. ¡Qué espectáculo!

Sonic Boom

Fuego y Hielo

Sonic vuelve con aliento gélido y corazón de fuego.

Inspirado en la serie de animación Sonic Boom, pronto llegará un nuevo juego del erizo a Nintendo 3DS. Bueno, del erizo y de sus colegas Tails, Knucles, Amy y Sticks, porque todos ellos serán personajes jugables. Una pandilla que va a vérselas con el Doctor Robotnik (qué cansino) y con un nuevo villano llamado D-Felk.

Poderes bipolares

Los creadores del juego, Sanzura Games, ya demostraron con Sonic Boom y el Cristal Roto (también para 3DS) que eran capaces de crear un plataformas 2D con la esencia de los primeros Sonic. Y ahora van a repetir con una aventura en la que de nuevo la mayoría de los niveles serán escenarios 2D llenos de plataformas, pistas y loopings que nos permitirán recoger anillos a toda velocidad. Eso sí, ahora ganaremos poderes de fuego y hielo: con solo pulsar L y R, nuestro personaje alternará un aura de estos dos elementos. Con el aura de fuego podrá, por ejemplo, fundir bloques de hielo, mientras que con la de hielo podrá crearlos para saltar sobre ellos. Alternar estas habilidades a toda velocidad mientras no dejamos de correr será muy divertido. Además, el juego incluirá niveles con vehículos que añadirán acción y variedad.

Primera impresión

- **Muy veloz y preciso.**
- **El diseño de personajes.**



Sonic volverá a liderar una pandilla de héroes integrada por Tails, Knuckles, Amy y Sticks. Podremos intercalar el control de los personajes.



Los juegos de Dragon Quest

La saga ya ha cumplido 30 años, y muy pronto nos llegará DQ VII para 3DS.

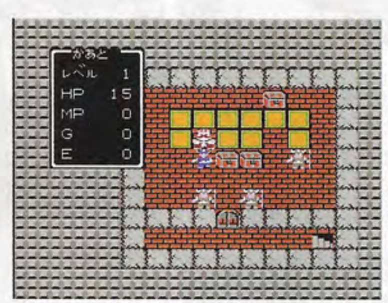


+info
Yuji Horii, creador de la saga, ha trabajado en el desarrollo y guión de todas las entregas principales, y también en otros juegos como Chrono Trigger.

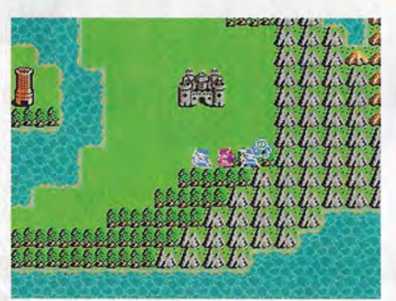
Aunque a nivel internacional Final Fantasy ha calado más hondo, en Japón la saga de rol más exitosa siempre ha sido Dragon Quest. Tras completar sus estudios de literatura y escribir como freelance en varios periódicos y revistas, **Yuji Horii** entró de lleno en el desarrollo de videojuegos al unirse a Enix, compañía que estaba intentando iniciarse en el sector buscando a jóvenes talentos. De la mano de Horii llegó **el primer gran éxito de Enix**: Portopia Serial Murder Case, una aventura gráfica en la que debíamos desentrañar un misterioso caso de asesinato. Primero salió para ordenadores y más tarde para Famicom (la NES japonesa), cuya versión fue la más vendida con mucha diferencia; por este motivo, **Enix pasó a centrar más sus esfuerzos en el prometedor mercado de las consolas**.

El origen del rol japonés

Horii siempre fue un visionario: creó Portopia porque se dio cuenta de que había un vacío en el género de las aventuras gráficas en Japón, y con **Dragon Quest** su objetivo era similar. En aquella época el género del rol era prácticamente inexistente tanto en Japón como en consolas, pero **Horii se sentía fascinado por juegos de rol occidentales** para ordenador como Wizardry y Ultima. No sólo se inspiró en aquellos juegos, sino que se esforzó en crear un sistema de juego más accesible e intuitivo, y una historia amena en la que el jugador pudiese sentirse identificado con el héroe. Además, la experiencia adquirida con Portopia Serial Murder Case fue decisiva a la hora de construir la narrativa y ciertos elementos jugables de Dragon



El primer Dragon Quest salió para Famicom en 1986, y su fórmula se convirtió en un arquetipo que inspiraría a infinidad de imitadores.



Dragon Quest III pegó muy fuerte, y aún está entre los más valorados. Los únicos DQ que lo han superado en ventas en Japón son DQ VII y IX.

Akira Toriyama



El poder del dragón fluye en él: siempre será recordado como el creador de Dragon Ball, pero además su nombre está enmarcado en letras de oro en el mundo de los videojuegos gracias a su trabajo en toda la saga Dragon Quest, y en juegos como Chrono Trigger y Blue Dragon.

Cronología (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

1986
NES
Dragon Quest



1987
NES
Dragon Quest II



1988
NES
Dragon Quest III



1990
NES
Dragon Quest IV

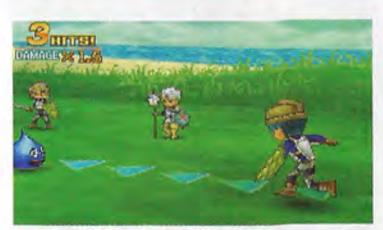


EL DATO
Desde que Enix se fusionó con Square en 2003, Dragon Quest y Final Fantasy tienen los mismos dueños.



Dragon Quest V fue muy innovador: la aventura comienza con el nacimiento del héroe, y pasamos por varias etapas incluyendo su matrimonio (en el que podemos escoger esposa).

Quest, tanto por parte del propio Horii como de Chunsoft, estudio que tras su fundación adaptó Portopia a Famicom antes de desarrollar las cinco primeras entregas principales de Dragon Quest.



Dragon Quest IX (DS) fue el primero de la saga principal que debutó en una portátil.

Trío de ases

Los astros se alinearon para que los individuos más talentosos en sus respectivas áreas se uniesen en un juego destinado a hacer historia. Fue un acierto decisivo contratar a **Akira Toriyama** para diseñar los personajes y monstruos; esto se consiguió gracias a que Yuji Horii tenía contactos en Weekly Shonen Jump, la revista que publicaba los legendarios mangas Dr. Slump y Dragon Ball de Toriyama, y donde Horii había colaborado como columnista. Además, **Koichi Sugiyama**, un prestigioso compositor que ya era famoso por su trabajo en televisión, se puso en contacto con Enix después de jugar a un juego de shogi que había lanzado la compañía para ordenador. Aprovechando esta oportunidad, Enix no dudó en invitarle a componer música para sus juegos, y las maravillosas melodías de Sugiyama para Dragon Quest son una parte esencial de su encanto. El trío estelar de Horii, Toriyama y Sugiyama

Chunsoft, Heartbeat, Level-5...

Chunsoft desarrolló las cinco primeras entregas principales, y desde entonces han continuado el éxito (ahora fusionados con Spike) con los mazmorreros Mystery Dungeon y con novelas visuales como los Zero Escape. Heartbeat desarrolló la sexta y séptima entrega, tras lo cual cerró. La octava y novena fueron obra de Level-5 (Layton, Inazuma, YO-KAI WATCH). En cuanto a la décima y la undécima, Square Enix ha preferido desarrollarlos internamente en colaboración con Armor Project, la compañía de Yuji Horii.



LOS MYSTERY DUNGEON de Spike Chunsoft (como Pokémon Mundo Misterioso) usan universos de otras sagas.



LEVEL-5 nos han conquistado con sagas como Layton, Inazuma Eleven, LBX y la más reciente YO-KAI WATCH.

EL DESTINO PERMITIÓ QUE GENIOS COMO HORII, TORIYAMA Y SUGIYAMA SE UNIERAN JUNTO A GRANDES ESTUDIOS COMO CHUNSOFT Y LEVEL-5

1992
SNES
Dragon Quest V



1995
SNES
Dragon Quest VI



2007
DS
Dragon Quest IV



2008
DS
Dragon Quest V





Dragon Quest Monsters, la respuesta a Pokémon

Dragon Quest V ya incluyó la posibilidad de reclutar monstruos como personajes jugables, pero el éxito de Pokémon animó a Enix a explorar más este concepto con un juego que girase en torno al coleccionismo de criaturas. De esta manera se inició en Game Boy Color una subsaga muy exitosa que desde entonces ha tenido entregas en todas las portátiles de Nintendo, en la que peleamos exclusivamente con los míticos monstruos de la saga (nuestro protagonista humano se limita a darles órdenes). Aunque para DS llegaron a Europa tanto DQ Monsters: Joker como Joker 2, aún no se sabe nada de las tres entregas que ya hay disponibles en Japón para 3DS: los remakes de los dos títulos originales de GBC, y Joker 3. Esperamos que traigan como mínimo el Joker 3; seguramente influya en ello las ventas de DQ VII.



DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER fue uno de los muchos Dragon Quest que pudimos disfrutar traducidos en nuestras DS.



DQ MONSTERS para GBC fue el primer DQ que llegó a Europa.

ha moldeado la saga desde el primer juego hasta nuestros días, trabajando con distintos desarrolladores.

Arrasando en Japón

Dragon Quest se convirtió muy rápidamente en uno de los mayores fenómenos en Japón, y en **la saga de rol japonés más influyente de la historia**. Su popularidad llegó a tal punto que el día del lanzamiento de Dragon Quest III se produjo un absentismo laboral y escolar tan grande en todo Japón, que Enix decidió lanzar las siguientes entregas en sábado. Jugablemente, muchos de los elementos que ya incluía el primer Dragon Quest pasaron a ser **estándar en el género**, como la posibilidad de equiparse con distintas armas y armaduras o la progresión de los personajes mediante sencillos puntos de experiencia, además de su ambientación de fantasía medieval. En cuanto a su argumento, los seis primeros títulos numerados forman dos trilogías, mientras que las entregas posteriores son totalmente independientes entre ellas. La trilogía original para Famicom gira en torno **al**

2009 DS Dragon Quest IX



2010 DS Dragon Quest VI



2012 Wii Dragon Quest X



2013 3DS Dragon Quest VII









legendario héroe Erdrick (también conocido como Loto) y sus descendientes, y la segunda trilogía (que comenzó en Famicom y culminó en Super Famicom) tiene como punto de unión el Castillo de Zenithia, aunque por lo demás estos juegos cuentan con personajes y mundos diferentes. Esta segunda trilogía (IV, V y VI) está disponible en DS con unos excelentes remakes que llegaron traducidos al castellano. Las siguientes entregas (VII y VIII) fueron las únicas de la serie principal que no debutaron en consolas Nintendo, aunque por fortuna pronto nos llegarán sus versiones para 3DS. **El noveno DQ fue exclusivo de DS** (quizás el mejor juego de su catálogo), mientras que el décimo (que sólo ha salido en Japón) apuesta por el formato online con versiones para Wii, Wii U y 3DS. Muy pronto habrá más noticias de DQ XI, en desarrollo para 3DS.



+info

Koichi Sugiyama ha compuesto las magníficas bandas sonoras de la saga. Antes de eso ya era famoso en Japón por su trabajo en series, películas anime y anuncios.

DRAGON QUEST XI VOLVERÁ A OFRECER UNA EXPERIENCIA TRADICIONAL E INDIVIDUAL, TRAS EL FORMATO ONLINE POR EL QUE APOSTÓ DQ X

Más subsagas y spin-offs

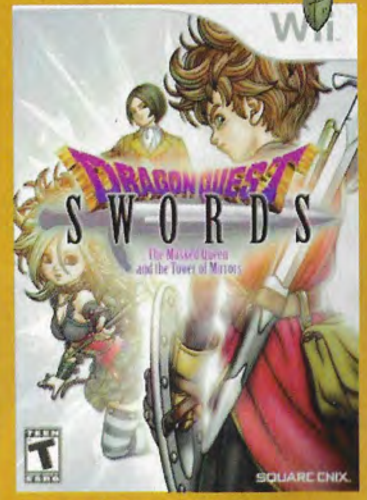
El enorme éxito de Dragon Quest ha propiciado el lanzamiento de muchos y muy variados spin-offs. Tras dejar de desarrollar las entregas principales, Chunsoft siguió involucrada en la saga con los Mystery Dungeon protagonizados por Torneko, uno de los personajes de DQ IV. Más tarde, en Wii, nos llegó Dragon Quest Swords, un curioso juego en el que movíamos espada y escudo con el mando de Wii, y que fue desarrollado por Genius Sonority (formado por antiguos miembros de Heartbeat, el estudio que se encargó de DQ VI.



MYSTERY DUNGEON nació con las entregas protagonizadas por Torneko.



BOOM STREET es un party game con personajes de Mario y DQ.



DRAGON QUEST SWORDS experimentó con el mando de Wii.

2013
Wii U
Dragon Quest X



2014
3DS
Dragon Quest X



2015
3DS
Dragon Quest VIII



2016
3DS
Dragon Quest XI



The Legend of Zelda Breath of the Wild: su lugar en la leyenda

Un nuevo y espectacular juego de Zelda se aproxima y, aunque el secretismo sobre su trama es tremendo, algunas claves se han desvelado en el pasado E3 de Los Ángeles. Suficientes como para que, sin saber nada a ciencia cierta, podamos aventurarnos a analizar qué ha recogido del resto de juegos... e incluso hacer nuestra hipótesis sobre la pregunta del siglo: ¿dónde se colocará en la complicada cronología de la saga?



Personajes

Aún no hemos visto muchos, pero con suficientes imágenes, frases y símbolos como para analizarlos detenidamente. Veamos qué nos dicen sobre la posible era de la aventura.

LINK

Esta vez lo llaman verbalmente por su nombre, sin tener en cuenta que lo hayamos podido cambiar. Además, no es un joven inexperto, sino que se despierta adulto, tras cien años, y sabiendo luchar. Todo apunta a que es un Link que ya apareció en otro título... y es diestro, como sólo lo ha sido en Skyward Sword, el TP de Wii, y el Master Quest de Ocarina of Time 3D.

ANCIANO

Realmente se parece mucho a Daphnes Nohansen Hyrule, antiguo rey de Hyrule visto en Wind Waker. Aunque sería impresionante que la aventura acabase con la inundación de Hyrule, también podría ser su versión en otra línea de tiempo, o ser posterior a Wind Waker... pero no parece conocer a Link. ¿Y si es el anciano del primer Zelda?



LÍNEA DE TIEMPO 1
La leyenda de las diosas y el Héroe del Tiempo
Desde Skyward Sword hasta Ocarina of Time, todo sucede en una única e indivisible línea temporal que os mostramos a continuación.

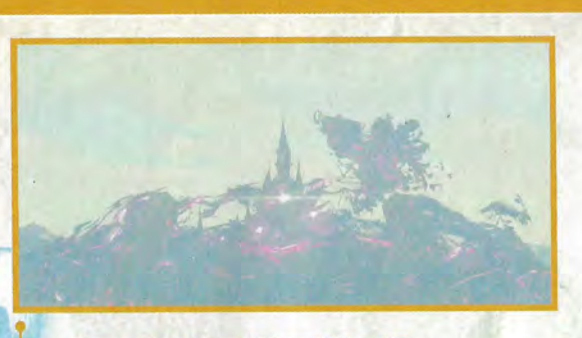
- Creación del cielo y la tierra
- **Skyward Sword** La Guerra Ancestral, la reencarnación de la diosa Hylia y el retorno a la superficie.



- El Reino Sagrado queda sellado.
- Nace el reino de Hyrule.
- Un período incierto.
- **The Minish Cap** Alzamiento de Vaati.



- **Four Swords** Vaati Resucita.
- Guerra Civil en Hyrule.
- **Ocarina of Time** El Reino sagrado se transforma en el Mundo de las Tinieblas. Ganondorf se convierte en Ganon, el gran Rey Malvado.



CALAMITY GANON

Esto sí que nos dejó boquiabiertos del todo: el castillo de Hyrule dominado por una extraña fuerza, que a su vez parece atrapada en él. Es Ganon, y no Ganondorf, por lo que, lo que sea que ocurriese, pasó en su forma final. "Trajo ruina y corrupción al reino de Hyrule hace 100 años", que es exactamente cuando Link empezó a dormir.

EPONA

Nuestra gran aliada vuelve con nosotros. En muchos juegos no queda claro si el caballo o yegua sobre el que cabalgamos se llama Epona... salvo en los de la tercera línea de tiempo y OoT. Incluso ahí habría que tener en cuenta que en Twilight Princess podemos llamarla así voluntariamente, no como en el resto de títulos. ¿Hay una sola Epona realmente?





KOROKS

Su existencia fue casi el bombazo del gameplay del E3. Esta raza se forma tras la inundación previa a Wind Waker, así que, en principio, quizá esta es la pista definitiva. No obstante, su evolución se podría haber dado también en otra línea de tiempo de diferente manera.



ENEMIGOS

Hasta el momento hemos visto a unos moblins y al famoso Guardián. Los primeros tienen un diseño muy similar al de Wind Waker y Skyward Sword, aunque esto es más fruto del estilo animado. Con respecto al Guardián, su alta tecnología es, desde el primer tráiler, realmente muy llamativa.



VOZ FEMENINA

Con el castillo inaccesible y endemoniado, no sería la primera vez que la princesa Zelda nos reclama mágicamente. La voz podría ser la suya, y casaría mucho con el texto y su forma de hablar. Incluso puede llevar los 100 años encerrada, ya que parece conocer a Link. Desde luego, es la principal candidata.



MONJES

Aquí hay algunas claves importantes cuya relevancia aún desconocemos. Por vez primera son hombres, y además dicen esperar al elegido rindiendo pleitesía a la diosa Hylia, quien ha aparecido sólo en Skyward Sword. Aquí hemos podido ver sólo restos ruinosos de esta deidad.





LINK LOBO

Es un extra que se desbloquea al usar su amiibo... pero su presencia puede significar mucho. Podríamos hablar de un cruce de dimensiones temporales y su llegada vendría desde el Hyrule crepuscular, pero también puede que le invoquemos desde otra época en la misma línea de tiempo, o que sea una nueva era unificada. Esto último justificaría la presencia del lobo junto a los Koroks.

LÍNEA DE TIEMPO 2

El declive de Hyrule y el último héroe

En esta línea de acontecimientos... ¡Link fue derrotado por Ganon al final de Ocarina of Time! Esto fue lo que ocurrió a continuación.

- La Guerra del Encarcelamiento.
- **A Link to the Past** Ganon resucita.
- **A Link Between Worlds**
- **Oracle of Ages & Oracle of Seasons** Ganon resucita.
- **Link's Awakening**
- Los reyes de Hyrule usan la Trifuerza.
- La tragedia de la princesa Zelda.
- **The Legend of Zelda** Ganon Resucita.



- **The Adventure of Link** Se impide la resurrección de Ganon.



Lugares

Las localizaciones nos han dejado de piedra y, a la vez, nos han dado grandes pistas. Echemos un ojo a lo que llevamos visto entre vídeos y gameplays, a ver qué encontramos.



EL ENTORNO es salvaje, enorme y poco poblado. Aún con el matiz dado por el propio Aunuma de que eliminaron personajes y espacios para no dar más pistas, parece un reino en declive.



EL TEMPLO DEL TIEMPO existe, y además está en ruinas, por lo que queda descartado casi por completo cualquier momento anterior a Ocarina of Time. Es la única pista que apenas deja lugar a dudas.



EL SANTUARIO DE RESURRECCIÓN es toda una sorpresa llena de novedades para la saga. Su tecnología es algo nunca visto, y en él despierta Link tras un sueño de 100 años... ¿¿qué Link es de todos?!



EL CASTILLO DE HYRULE es una sombra de lo que fue. Parece que es a la vez prisionero y prisión de la enorme energía llamada Calamity Ganon. Su diseño, no obstante, es el habitual, así que no dice mucho.

Objetos

Está claro que, una vez más, serán fundamentales. Tenemos un nuevo y permanente compañero, y una vieja conocida... pero también algunas sorpresas perdidas por el escenario.



LA SHEIKA SLATE es nuestra herramienta permanente. Está diseñada a semejanza del Wii U GamePad y esto nos puede decir algo que va más allá del juego. Y es que NX deberá poder funcionar con algo similar, teniendo en cuenta que es un multiplataforma, y que la piedra forma una parte esencial de la jugabilidad.



LA ESPADA MAESTRA está clavada como tantas otras veces, pero nos recuerda particularmente a su imagen en A Link to the Past: la luz y el paisaje son tremendamente parecidos. Pero esta vez la vemos como nunca, vieja y rota tras el paso de los años y las batallas. ¿Se rompió en la derrota contra Ganon...?



LA CAPA vuelve a escena con más fuerza que en Skyward Sword. Si en la primerísima aventura que conocemos de Link nos servía para frenar la caída, aquí (con variados diseños) nos ayudará a recorrer grandes distancias planeando por el aire. El escudo también tiene funciones de desplazamiento.



OBJETOS DEL ESCENARIO Durante los gameplays también vimos muchos más objetos. La mayoría fueron ramas o frutos del bosque, pero también apareció la espada de un soldado... y una roca del "antiguo mar". Esto podría ser una refencia directa al mar de Wind Waker y Phantom Hourglass, y colocarnos en ese tiempo.

LÍNEA DE TIEMPO 3
El crepúsculo y los descendientes del Héroe
Derrotamos a Ganon al final del Ocarina y volvemos a nuestra era como niño. Es la continuación más directa sobre el final del clasicazo de N64.

- El Reino Sagrado pervive.
- Majora's Mask



- Ganondorf, el rey de los ladrones, es ejecutado.
- Ocurrió algo que aún no sabemos...
- **Twilight Princess** La invasión de las sombras.



- **Four Swords Adventures** Ganondorf se reencarna. Vaati resucita.





Su lugar en el tiempo

Echando un ojo a todas las líneas de tiempo, toca teorizar sobre cuál puede ser, cuáles no, y por qué. Está claro que sólo podemos conjeturar sobre lo poco que sabemos, pero ya hay algunas certezas: va a ser un titulo clave en la saga... y un juegazo de los que marcan época.



LA LEYENDA DE LAS DIOSAS Y EL HÉROE
Algunas ruínas y algo de su tecnología nos traen a la memoria a Skyward Sword, origen cronológico de toda la saga... pero no hay nada que nos invite a colocarlo en la línea de tiempo unificada, más bien lo contrario: la presencia ruinosa del Templo del Tiempo la descarta.

EL REINO DEL CREPÚSCULO Y EL LEGADO DEL HÉROE
En la continuación temporal del Héroe del Tiempo niño vemos manifestarse al espíritu de éste para ayudar a un nuevo Link, por lo que MM y TP están directamente conectados. El lobo aparece (y con la cadena), pero eso lo aleja más que acercar a esta línea, y aquí aún no conocemos ningún momento en el que el reino pueda haber quedado tan desolado.





Korok



EL HÉROE DE LOS VIENTOS Y UN NUEVO MUNDO es la línea de tiempo con más "votos" en la comunidad de fans. El estilo gráfico, los koroks, la despoblación y la referencia al antiguo mar parecen grandes pistas. Además, el anciano se parece a Daphnes Nohansen Hyrule y sólo Spirit Tracks muestra una tecnología siquiera parecida.

EL DECLIVE DE HYRULE Y EL ÚLTIMO HÉROE. 30 años han pasado entre estas dos imágenes y podríamos jugar a buscar las diferencias. El propio nombre de la línea temporal encaja a la perfección, el estilo de mundo abierto y sus paisajes nos retrotraen a la primera aventura, y por aquí fantaseamos con que éste sea el Link original, de vuelta para el aniversario.

LÍNEA DE TIEMPO 4
El héroe de los vientos y un nuevo mundo
Al enviarnos Zelda de nuevo a nuestra era, el Hyrule del futuro se quedó sin Héroe. El prólogo de Wind Waker nos narró el desastre.

- Ganondorf queda sellado.
- Ganondorf se libera.
- Hyrule queda sellado e inundado.
- **The Wind Waker** Ganondorf vuelve.



- **Phantom Hourglass**



- Descubrimiento de un nuevo continente.
- Fundación del nuevo reino de Hyrule.
- **Spirit Tracks** Mallard, el Maligno, vuelve a la vida.



Pokémon: más allá de los juegos

Ahora que vuelven a estar en boca de todos, y para celebrar su 20 aniversario, repasamos el fenómeno Pokémon fuera de los videojuegos.





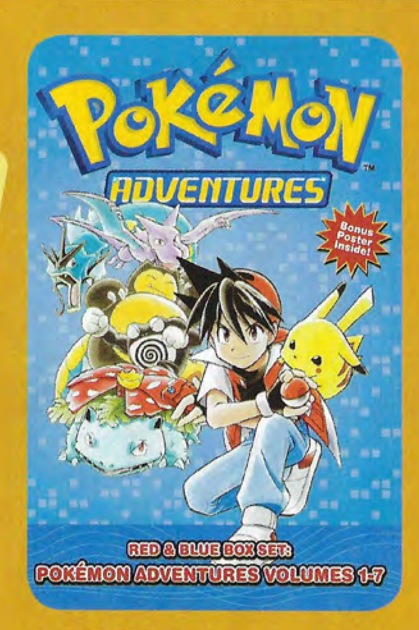
ANIME ORIENTAL LIGHT & MAGIC, 1997

Apenas un año después del lanzamiento del juego, el más grande producto paralelo vio la luz: una serie de animación para la televisión. Las aventuras de Ash y Pikachu contra el Team Rocket pronto se hicieron famosas en todo el mundo, y el grito "¡hazte con todos!" pasó a formar parte de la historia. Hoy día roza los mil capítulos divididos en cinco partes, a los que hay que sumar nada menos que 19 largometrajes.



JUEGO DE CARTAS MEDIA FACTORY, 1996

El estilo RPG de combate por turnos claramente daba para un juego de cartas... que salió a la venta en Japón pocos meses después del lanzamiento del juego original de Game Boy. Conocido mundialmente como "Pokémon Trading Card Game" (TCG), pronto cumplirá 20 años de éxito en el mercado, con 6 generaciones de sets a sus espaldas. Aunque aquí también asumimos el rol de un entrenador Pokémon que compite contra otro, el desarrollo es muy diferente. Tanto es así, que se ha dado la vuelta de tuerca y hay videojuegos del juego de cartas.



MANGA

Los más de 40 mangas de Pokémon abarcan casi todo: los encontramos basados en los juegos, en el anime y hasta en las cartas. El más famoso es Pokémon Adventures, de Hidenori Kusaka, que aún sigue publicándose tras exactamente 29 años y 13 volúmenes. Ojo, Red, el protagonista de las primeras historias no es Ash, quien tiene su propio manga.





TIENDAS

Si quieres comprar artículos basados en Pokémon tienes muchas opciones, claro está, pero en Japón y EEUU existen tiendas especiales que sirven también como puntos de encuentro. Son los llamados Pokémon Center, y hay 14 fijos más una tienda online. Además está la impresionante tienda de Nintendo que recientemente abrió sus puertas en Nueva York, la Nintendo World Store: un paraíso nintendero con una enorme sección Pokémon.



MERCHANDISING GENERAL

Desde un Monopoly hasta una carcasa de móvil, casi cualquier cosa que imagines puede tener el sello Pokémon... más o menos oficial. Con la llegada de Pokémon GO, no sólo vuelve la fiebre de peluches y figuras, sino que nuevos aparatos llegan al mercado, como la pulsera Pokémon GO Plus, o un aplique para cazarlos (en teoría) más fácilmente.

ROPA Y COSPLAY

Un fenómeno de masas como éste, proveniente de la cultura japonesa y con una estética tan propia, no podía menos que colocarse en lo más alto del universo cosplay. Son frecuentes las quedadas locales y hasta mundiales, y el nivel de los trajes llega en ocasiones a ser realmente asombroso. Por supuesto, cada cual puede encontrar su disfraz de Pikachu y compañía por internet, aunque, en un rollo menos cosplay, lo que arrasan son las camisetas. Desde las clásicas pokeballs hasta diseños más sofisticados, hay infinidad de opciones para vestirnos de la saga.











EDICIONES ESPECIALES DE CONSOLAS

En portátiles es una constante desde aquella primera GBC amarilla tan genialmente decorada, y la moda siguió en todas las generaciones hasta las carcasas de las New 3DS actuales. En sobremesas, sólo Nintendo 64 ha participado de la fiesta, con una espectacular edición Pikachu con la que se dio la bienvenida a Pokémon Stadium.



¡Y HASTA VEHÍCULOS!

En Toyota (no podían ser otros) han creado ya varios coches dedicados a nuestros queridos personajes. Allá por 2005 presentaron un Pikachu Car y, más recientemente, en el Tokyo Game Show de 2014, otro modelo de Pikachu y uno de Fennekin quitaron algo de protagonismo a los juegos. Pero aún más llamativo es que la aerolínea All Nipon Airways haya decorado ya 9 aviones diferentes completamente con imágenes de Pokémon. Son naves de 1998, 1999, 2004 y 2011. ¿Sacarán ahora otra para jugar a Pokémon GO?

Comunidad

La red social de papel que todo nintendero quisiera tener en el móvil junto a la aplicación de Pokémon GO, que este mes protagoniza la tienda, vuestras consultas y la galería de "fanart". ¡Arte con todos!

El museo de los honores

Entre Splatoon, Pikachu y Breath of the Wild, combatimos el calor con color: el de Art Academy.



El dibujo más veraniego del mes sólo podía estar ambientado en un juego tan fresquito como **Splatoon**. ¡Mirad cómo se lo pasan las inklings de vacaciones! Y qué bien les sienta el bikini bajo el mar. Genial obra de *ikachiyo*.



"Esto me recuerda a un puzle", diría Hershel Layton, pero a *kicdon* y a nosotros nos recuerda más a **Detective Pikachu** y su sorprendente salto al cine. Ya sólo esperemos que el juego nos llegue antes que la película...



No es el arte oficial, pero el gran *membranophonist* casi nos lo cuela como tal en este óleo sobre GamePad. Todavía quedan meses para **Zelda: Breath of the Wild**, pero obras como ésta son un respiro... de aire fresco.



Dejaos de festivales y conciertos estivales: el mejor ya se ha celebrado y lo ha ganado Tina. Echaremos de menos los **festivales de Splatoon** tanto como *sintann*, que se ha currado a cada integrante del público uno a uno.

SE BUSCA



#BuscandoaWaluigi (nº 287)
El alter ego de Luigi tiene tantas ganas de protagonizar su propio juego desde que debutó en Mario Tennis de N64, que el mes pasado se nos coló por partida doble: sobre el robot de Mighty No. 9 (pág. 50) y en la puerta del Paper Mario de Wii U. (pág. 53). ¡Cada mes os superáis!



Y este mes: Mew
No puede ser... El día ha llegado. El Pokémon más buscado de todos los tiempos se ha escondido en este número, y sólo los entrenadores más avispados podrán encontrarlo. Si eres uno de ellos, hazle una foto y súbela a Twitter con el hashtag **#BuscandoaMew**. ¡Mucha suerte!

Los + rápidos del mes

- @maccervilla
- @neciminina
- @raulpozo17
- @carlossanjoses1
- @Jesusjhernand
- @Migueluffy
- @DangelFox0
- @Desarbolador
- @SanzMariam (Víctor)
- @j4c03lpr0
- @Antares06
- @VictoriaPkmn
- @Maria_Crossing
- @braisete5
- @ferrero_samuel
- @burraki_
- @DiegoGallardoCh
- @gonregon4
- @kisko88
- @Romago89
- @DonasIvan
- @sanapujolcaus
- @iker13palencia
- @pokerface897
- @GambinSergio
- @Juanjosespi03



Nintendo®

Cosplayer del mes
OKen Cosplay

"Haré un cosplay de Paca de Animal Crossing".



Nombre artístico:
OKen Cosplay & Art
Ciudad: **Palencia**
Facebook y Twitter: **OkenCosplay**
Otras habilidades artísticas:
Customs de amiibo y manualidades
Aficiones: Manga, anime y metal

¿Cuál fue tu primer contacto con Nintendo?
Con 6 años, en Navidad, íbamos a casa de mis abuelos, y allí mi tío tenía la SNES y el Super Mario World. Siempre moría por conseguir "el caballo" Yoshi. Esas Navidades los Reyes se portaron bien, cayó la NES, jugábamos en familia.

¿Recuerdas la primera vez que viste un cosplay? ¿Te fascinó algo de él?
Fue el primer año que fui a una convención de manga/anime. No sólo me sorprendió el cosplay, también se metían en el papel del personaje, lo que te hacía sentir que conocías a tus personajes animados favoritos.

¿Cómo te decidiste a hacer tu primer disfraz?
Desde siempre me ha gustado disfrazarme, pero nunca he tenido la suerte de que me pudieran comprar disfraces. Así que decidí intentarlo yo. Y lo que más difícil veía, que son las armaduras, es lo que ahora más me gusta hacer. :)

De todos tus disfraces, ¿cuál es del que te sientes más orgullosa?
Es una difícil decisión, cada uno es muy diferente, pero creo que me quedo con Skull Kid, ese bufón bromista que hace sacar sonrisas a la gente, y mi armadura de Rathalos de Monster Hunter, que para eso me pasé 3 meses pegando todas las escamas del disfraz, jajaja.

¿Cuáles serán tus próximos cosplays?
Una nueva armadura de Monster Hunter: la de Astalos, aunque me llevará su tiempo, así que antes haré la de Lagombi, para tener algo nuevo para Barcelona este año. Entre mis proyectos figura **Paca de Animal Crossing**, una versión de **Linkle/Splatoon**, **Sheik**, **Lana** de Hyrule Warriors e **Hilda**. Creo que se nota un poco mi pasión por Zelda, ¿no? XD

¿Eres jugona? ¿Coleccionas amiibo?
Colecciono y pinto, me encantan las manualidades. Y jugona sí, muy jugona. Siempre he sido de la rama nintendera. Disfruto mucho con los juegos, y más si son de echar horas, como por ejemplo Hyrule Warriors.





OKen Cosplay destaca estos impresionantes disfraces de Skull Kid y cazadora de MH como sus favoritos.



Una moda pasajera

Por @Gustarfox

Hace dos números dediqué esta misma columna al error que algunos cometen al subestimar a Nintendo y el valor de sus licencias, pero ni yo mismo imaginaba que, apenas un mes después, **Pokémon GO** revolucionaría el mundo como lo ha hecho. Podría hablar de las **cifras históricas** que llevamos semanas viendo en periódicos, telediarios, webs y redes, pero prefiero contaros algo más personal.

Mi mejor amigo acaba de casarse y se ha ido a vivir fuera por trabajo. Fuimos juntos al cole y hemos vivido en la misma calle desde que salimos de la incubadora del Profesor Willow. No sé cuándo volveré a verle, pero una semana antes de la boda me envió este mensaje de despedida: **"¿Quedamos para cazar Pokémon?"**.

En media hora estábamos los dos abajo, lanzando Poké Balls en el mismo parque por el que pasábamos cada tarde al salir de clase, ahora transformado en un vergel de Módulos Cebo, Poképaradas y personas muy diversas haciendo lo mismo que nosotros entre miradas de **complicidad** y **nostalgia**. De pronto, fue como si todo hubiese vuelto a su origen, cambiando la **Game Boy** por un smartphone y **Kanto** por nuestro barrio de Madrid.

Mientras mi amigo y yo vivíamos esta emotiva experiencia, los ya habituales "expertos" alertaban sobre los peligros de esta "moda pasajera", exactamente igual que hace **17 años**. Pero aquí seguimos, orgullosos de apagar la tele y salir a la calle para reencontrarnos con el **Ash** que llevamos dentro... y que nunca se hizo mayor.

Que seas muy feliz en tu nueva aventura, David.

La tienda del Profesor Willow

Bienvenido, entrenador. Soy el Profesor Willow, y este mes me encargo de traerte los mejores productos para lucir tu afición por Pokémon, aunque no es la única mercancía que tengo:





16,49 euros

Las nuevas camisetas de la Nintendo Online Store son perfectas para el verano, como esta de Splatoon, aunque las de Zelda también te van a encandilar. Entra en la web oficial nos.nintendo-europe.com y pincha en la pestaña 'Calamares' para verlas todas; perdón, en 'Ropa'.



La pulsera Z para Pokémon Sol y Luna (disponibles el 23 de noviembre) será el equivalente al accesorio Pokémon GO Plus. Esta pulsera se iluminará, vibrará y reproducirá efectos de sonido cuando desencadenemos un movimiento Z, el nuevo y potente ataque especial para cada uno de los 18 tipos de Pokémon. Los cristales extra se podrán comprar aparte, y TOMY ya permite reservarla a través de Amazon.com.





20,00 euros

Guarda tus rupias en esta majestuosa cartera zeldera de cuero sintético para chica decorada con vidrieras inspiradas en The Wind Waker. La verás en Starfriki.com si buscas 'monedero Zelda'.



Bill Bala se ablanda sin que sirva de precedente para adornar tu cama o sofá con este estupendo cojín de 35 cm., disponible en la Nintendo Online Store, sección 'Juguetes'.



Qué mejor remedio para evitar insolaciones jugando a Pokémon GO que esta preciosa gorra de Pikachu, pero quítatela en cuanto escuches un trueno. Está en Merchoid.com, gastos de envío ya incluidos.

11,95 euros

Refresca tus bebidas con esta cubitera con moldes de bloques sorpresa, monedas, setas y fontaneros en versión sprite... y eso no va por ninguna marca de refresco. La verás en Zavers.es ('cubitera Mario').



23,00 euros

No es el Mew pixelado que se esconde en este número, pero sí el más suave y adorable que vas a tocar. Este peluche de bebé Mew está disponible en Play-asia.com bajo el criterio de búsqueda "Mokomoko plush Mew". Y tranquilo por lo de "moko": viene limpísimo.



8,29 euros (por unidad)

Muéstrale al mundo de qué equipo eres en Pokémon GO mientras caminas por la calle en busca de criaturas y gimnasios por conquistar con estas chulísimas camisetas. Se venden en Etsy.com, vía LookShopRepeat. ¿Y tú de quién eres?

*Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

Y pasamos de la cartera (la del bolsillo) al cartero que nos hace llegar vuestras dudas:

Daniel Campos

¿Es verdad que van a hacer una película de Detective Pikachu? ¿Para cuándo?

Ha sido una de las sorpresas del mes: Nintendo ha firmado un acuerdo con Legendary Pictures (responsables de El Caballero Oscuro, Pacific Rim, Jurassic World, Origen o 300) para empezar a rodar el año que viene, así que podría llegar a los cines en 2018. Será una película de imagen real, con Pikachu generado por ordenador (CGI) resolviendo casos al más puro estilo Layton. La vida vale la pena.



Beatriz Tello

¿Qué ha pasado con Pokémon GO Plus? ¿No salía a finales de julio?

Así es, pero se ha retrasado. La nueva fecha prevista es septiembre, así que habrá que esperar unas semanas más para que esta pulsera inteligente nos avise cuando aceche algún Pokémon...

Víctor Aguirre

¿Quién será exactamente la nueva Lady Layton?



La protagonista de 'Lady Layton: The Conspiracy of King Millionaire Ariadne' (toma titulaco provisional) será Katrielle Layton, la hija del ausente Profesor, que estará acompañada por un perro parlante llamado Sharo. El juego llegará el año que viene a 3DS y, por primera vez, a iOS y Android. Aunque el auténtico puzle será averiguar quién es su madre... ¡Qué ganazas de catarlo!

Pablo Barrientos

¿Llegará Sonic Mania a NX?

De momento, el título confirmado por Sega para NX es el nuevo Project Sonic 2017, sucesor espiritual de Sonic Generatios que verá la luz (y alcanzará su velocidad) en Navidades del año que viene. Y lo poco que se ha visto en el tráiler nos transmite muy buenas vibraciones... por fin.



Salvador Carrasco

¿Es cierta la filtración de que NX será una portátil con partes desmontables que se podrá conectar a la TV?

Todo lo que leáis u oigáis hasta que Nintendo la presente oficialmente no son más que especulaciones y rumores. Y teniendo en cuenta que se anunciará de aquí a diciembre, cada vez falta menos para disipar las dudas y cortar el grifo de las supuestas filtraciones. Ya sólo por eso estamos deseando que llegue el día. ¡Dejémonos sorprender!

Eloy Buendía

¿Cuándo se podrá capturar a los Pokémon legendarios en Pokémon GO? ¿Es cierto que algunos jugadores tienen ya a Articuno?

Eran jugadores "piratas" y Niantic ha eliminado a estos Pokémon de sus cuentas, ya que todos los legendarios estarán disponibles en futuros eventos especiales. Además, irán llegando Pokémon de TODAS las generaciones posteriores a medida que pasen los meses... mediante actualizaciones que incluirán el ansiado intercambio de Pokémon.



Álvaro Segóbriga

¿Lo de 'Nintendo Classic Mini: NES' significa que habrá versiones mini de más consolas? ¿Valdrá la pena comprar la Mini NES?

Desde luego, esos dos puntos son sospechosos, y sería brutal ver una SNES Mini... o incluso una N64, pero lo único confirmado por ahora es que los 30 juegos de Mini NES supondrán un ahorro de más de la mitad de lo que cuestan en la CV... y la consola en sí va a ser un tesoro para cualquier nintendero. ¡Ven ya, 11 de noviembre!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a la siguiente dirección de email:

revistanintendo@gmail.com



#PreguntaRON

Tras Pokémon GO, ¿qué IP jugarías en realidad aumentada?



Fernando Sobral @dito9_
Estaría genial un **Yo-Kai Watch** usando el móvil como lupa y que, en lugares donde hiciera calor, estuviera Flamileon, por ejemplo.



Libros Lectureka @libroslectureka
Zelda es un perfecto candidato: monstruos en lugar de Pokémon, santuarios (shrines) como poképaradas y mazmorras como gimnasios.



Shergiock @_Shergiock_
Un **Animal Crossing GO** para construir casas por la ciudad y conseguir dinero para mantenerlas. (Lo que faltaba: ¡Tom Nook en el mundo real!)



Zen @JorgeyGari
A mí me gustaría un **Luigi's Mansion GO**, para ir capturando fantasmas por toda la casa y competir por tener el fantasma más raro.



Ayose @HumaWorld
Uno de **El Profesor Layton**, que te hiciera buscar pistas por tu ciudad descubriendo secretos y resolviendo puzles...

#PasatiempoRON

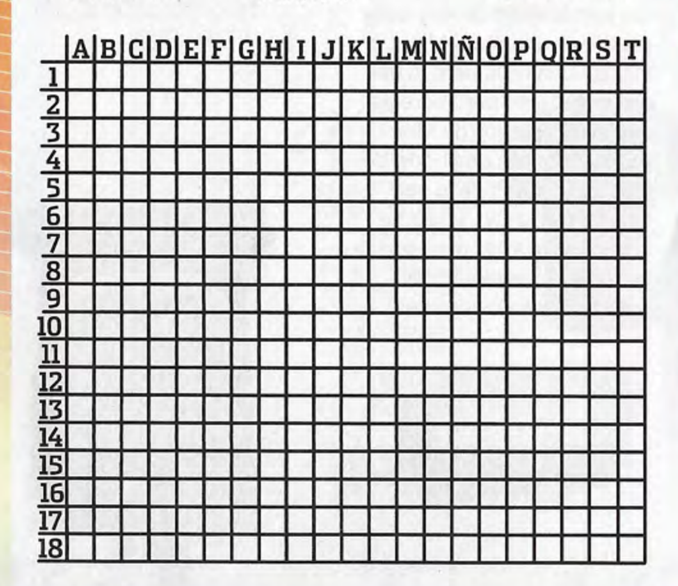
¡En esta cuadrícula se esconde un personaje oculto! Para revelar su identidad, coge lápices o rotuladores de colores y rellena las casillas según los números y letras indicados. Cuando termines, hazle una foto y súbela a Twitter con la etiqueta #PasatiempoRON. ¿Quién será esta vez?

Verde:
2. I, J
3. H, I
4. H, L, M, N
5. G, H, K, L, M, Ñ
6. G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ
7. F, G, K, L, M, N, Ñ
8. F, K, L, M, N, Ñ
9. L, M, N / 10. K / 11. H, I, J
12. C, H, I, J, L, M
13. C, D, G, H, I, J, K, L, M
14. C, D, E, F, G, H, I, J, K
15. D, E, F, G, H, I, J
16. E, F, G, H, I

Naranja:
6. F / 7. E / 8. E
9. F / 10. F, G / 11. G
17. F, G, H
18. F, G, H, I

Rojo: 12. E, F

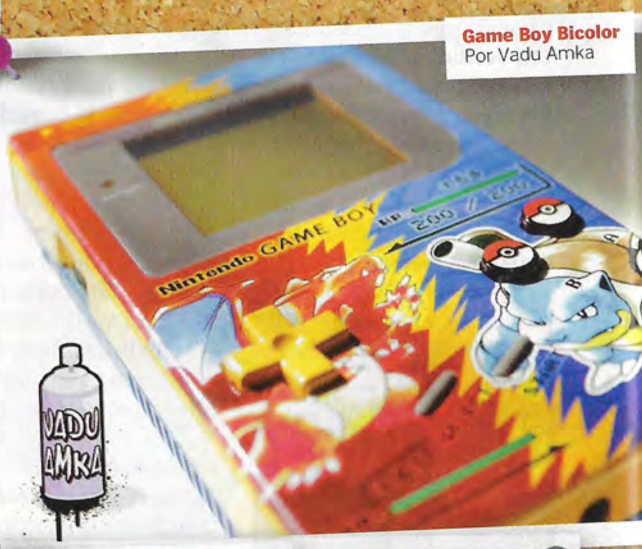
Negro: 4. J / 5. J, N



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					

El Tablón

Una vuelta al mundo en busca de las obras de "fanart" nintendero más impresionantes.



Game Boy Bicolor
Por Vadu Amka



El Templo de otro Tiempo
Por Philip Boyes



Memorias de un nintendero
Por HugoH2P

Realidad Aumentada 2.0
vía Jidesia (Reddit)

Pokémon Go Away
Por YugiOhNoSheBetterDont

Viendo el mundo arder
Por Hepari

Incubadora humana
por Shayde505

Un lobo para el hombre
Por EternaLegend

Batería infinita
Por MagicalSuperstore



Fiebre Pokémon

Por Roberto Ruiz Anderson

El lanzamiento de Pokémon GO ha sido un pelotazo en todo el mundo, y ha superado todas las expectativas. Nada más salir se convirtió en el juego para móviles más popular de la historia, pulverizando los récords de anteriores éxitos como Candy Crush Saga. Lo mejor de todo ha sido ver las disparatadas noticias que aparecen en los medios cada día (locura colectiva en Nueva York por un Vaporeon, iglesias convertidas en gimnasios Pokémon, avistamientos de Pokémon durante la lucha contra el ISIS en Irak, etc.), y comprobar cómo personas de todo tipo están emocionadas con el juego.

En este sentido, me recuerda a la época de DS y Wii. Muchos jugones de toda la vida lo flipamos cuando de repente veíamos jugar a gente que nunca había mostrado interés por los videojuegos. Con Pokémon GO se está dando un fenómeno comparable, pero aún más extendido gracias al hecho de que hoy en día los teléfonos móviles están en todas partes, y cualquiera que tenga uno puede descargar la aplicación en un momento y estar cazando Pokémon al minuto siguiente. Aunque el gran logro de Pokémon GO, más que atraer a jugadores nuevos, ha sido rescatar a muchos que jugaron en su infancia a alguna de las ediciones de Game Boy, pero que hacía años que no tocaban un juego. Lo que está consiguiendo Pokémon GO es muy especial: devolver la magia a los que la habían dejado atrás.











Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com



¿Cazafantasmas? No sé vosotros, ¡pero yo prefiero a los "CazaYo-kai"! Tras haber completado la historia de YO-KAI WATCH, seguimos explorando las posibilidades del juego.

COMPLETANDO TAREAS

¡No solo de peticiones va la cosa! Los ciudadanos de Floridablanca también nos encargan tareas que podemos repetir tantas veces como queramos. Se representan con un icono naranja.

¡¿LOS YO-KAI EXISTEN?!



En: **Cruce de la panadería**

Objetivo: **Derrotar 3 veces al Yo-kai elegido por la chica**

Ganas: **8 euros**

Los Yo-kai que puede pedirnos derrotar son: **Ayay, Cartepollo, Ejemtos, Tentelento y Nomevén**. Esta tarea **solo está disponible por las mañanas.**

GUAU, GUAU



En: **Camino Templo Shoten**

Objetivo: **Derrota 4 veces al Yo-kai que elija el perro**

Ganas: **111 pts. Exp y 11,11 euros**

Disponible **tanto por la mañana como por la noche.** Los Yo-kai que puede pedirnos derrotar son: **Ondívoro, Topami, Pataletoni y Suspicioni.**

LOS PÁJAROS



En: **Casa abandonada del Monte Arboleda**

Objetivo: **Derrota 3 veces al Yo-kai que te diga el pájaro**

Ganas: **969 pts. Exp y 9,69 euros**

Este simpático pajarito nos puede pedir **tanto de día como de noche** que derrotemos a: **Coberturo, Péditum, Papá Rayo y Komatigrado.**

POR AQUÍ, PECECITOS!



En: **Monte Arboleda: Templo**

Objetivo: **Reúne los peces que te pide la niña**

Ganas: **300 pts. Exp**

Esta tarea **sólo está disponible por la mañana.** Los peces que puede necesitar la niña son los siguientes: **Cabeza Serpiente x1, Siluro x2, Carpa x2 o Lobina x2.**



LAS PETICIONES DE WHISPER

Las calles de Floridablanca están llenas de ciudadanos, animales y Yo-kai que necesitan nuestra ayuda. Whisper nos ayuda a decidir qué peticiones aceptar para obtener experiencia de forma rápida o divertirnos un rato entre las calles de la ciudad.

PARA GANAR EXPERIENCIA

RISA FORZADA



En: **Termas Cumbres Floreadas**

Objetivo: **Ayuda a la chica a reírse con los chistes de su novio**

Ganas: **208 pts. Exp y Arroz con gambas x2**

Tras escuchar los chistes del novio de la chica, tendremos que recurrir a **Anjijila**. Podemos encontrarle en el **Estanque Siluro.**

COLECCIÓN DE AVES 1



En: **Casa Sr. Palomo**

Objetivo: **Entrega los Yo-kai que te pida el Sr. Palomo**

Ganas: **794 pts. Exp y Aguamarina x1**

Necesitamos a **Cartepollo, Mokopavo y Horterraro.** Podemos encontrarlos en: **Monte arboleda, en la Vieja Mansión y en Callejuelas calle Comercial respectiva-**

LUCHA DE ESCARABAJOS



En: **Caza y Sedal**

Objetivo: **Entrega un Escarabajo Rino**

Ganas: **33 pts. exp y Muñeco bronce x1**

Podemos encontrar el Escarabajo Rino en los **árboles del Monte Arboleda, Cumbres Floreadas o Floridablanca Norte.**

CAYÉNDOSE DE SUEÑO



En: **Floridablanca Sur: Burger Ñam**

Objetivo: **Entrega los objetos solicitados y derrota al Yo-kai**

Ganas: **881 pts. Exp y Gafotas x1**

Tendremos que entregar **Resistina, Insomnia Y e Hígado con cebollino,** luego habrá que **derrotar a Gargazampa.**

PARA PASAR UN BUEN RATO

PÉRDIDA DE MEMORIA



En: **Casa de los Camacho P2**

Objetivo: **Derrota a los Yo-kai**

Ganas: **1232 pts. Exp y Pulsera Punki x1**

Tenemos que encontrar a los diversos Komemo que se esconden en la casa de Oso y así evitar pérdidas de memoria en la familia de nuestro querido amigo.

¿UNA PECERA GIGANTE?



¡Has encontrado a Pezgativo!

En: **Parque Triángulo**

Objetivo: **Derrota a Pezgativo**

Ganas: **618 pts. Exp y Ópalo x1.**

Tendremos que hablar con mucha gente y **necesitaremos la ayuda de Kappandante,** recordad que esta petición estará **disponible sólo por la noche.**

EL ESPÍA SOSPECHOSO



En: **Centro cívico de Floridablanca**

Objetivo: **Derrota a Suspicioni**

Ganas: **216 pts. Exp y Muñeco de bronce x1**

Hoy toca hacer una gran investigación para descubrir los misterios que han provocado que Sandra se sienta continuamente observada.

OBRAS Y POEMAS



En: **Apartamentos Paz (piso 202 edifcio A)**

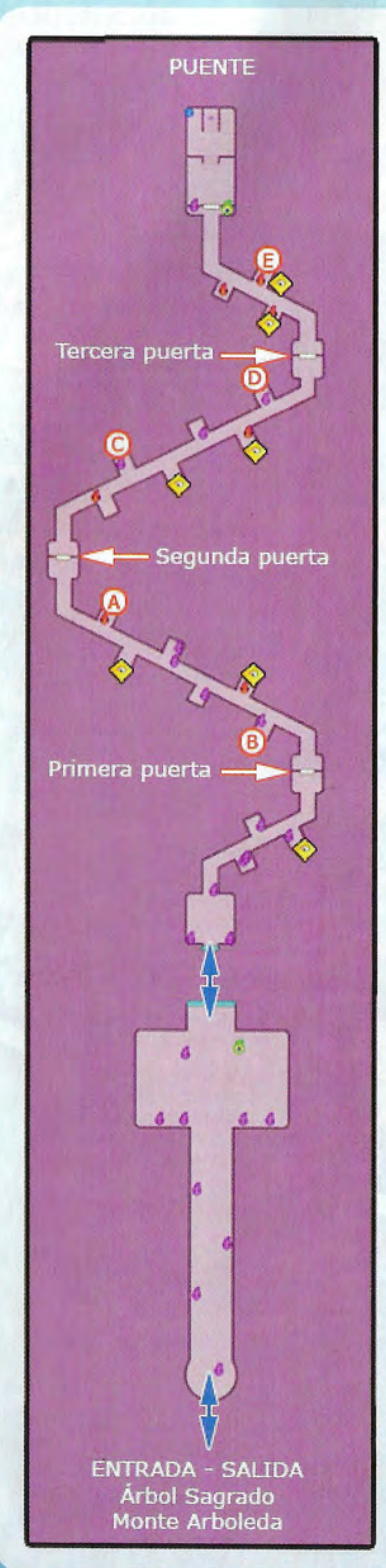
Objetivo: **Encuentra el objeto perdido**

Ganas: **670 pts. Exp y Date vida x1**

Habrá que ayudar al chico a encontrar los poemas que ha perdido. **Están en la Obra P1, más o menos en la esquina inferior derecha.**

EL MAPA DE YO-KAI WORLD

Podías haber pensado que tras el capítulo 11 no te haría falta volver al Yo-kai World, ¡pues estabas muy equivocado! Aquí podremos encontrar desde Yo-kai ansiosos por pelear a un sinfín de cofres con objetos y peticiones que completar. ¡Qué experiencia tan interesante!



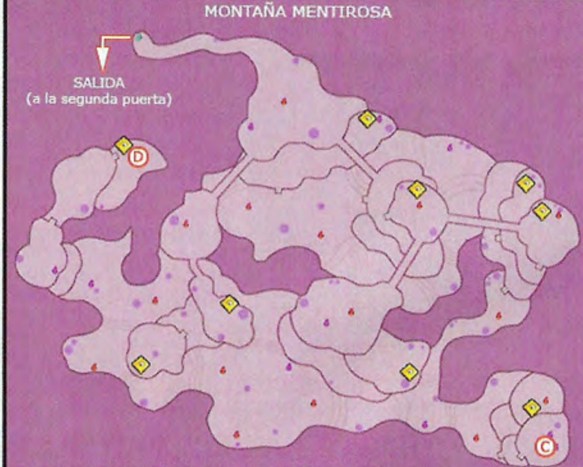
PASO DEL HAMBRE

En este primer laberinto abundan los objetos que podemos encontrar. Muy atento a **las entradas justo junto a la primera puerta** si quieres explorar la totalidad del mapa y conseguir así todas las recompensas.También es posible que **no hayas llegado aún al capítulo 11**, por lo que, si caes en esta trampa, siguiendo este mapa encontrarás la salida en un periquete.



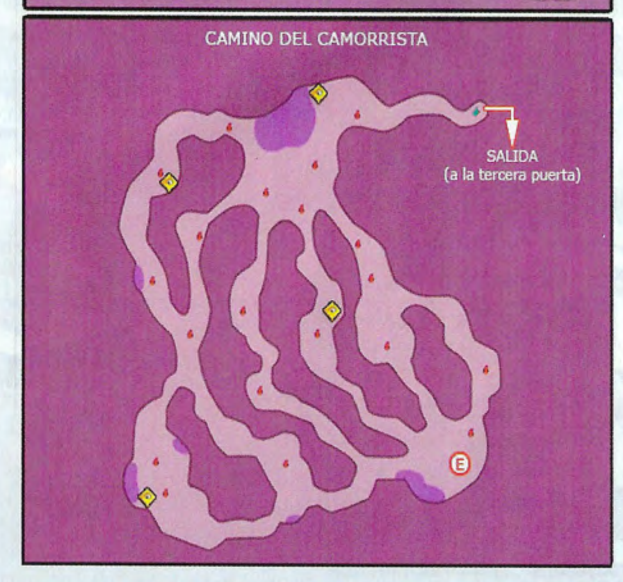
MONTAÑA MENTIROSA

El segundo laberinto al que podemos caer, ya sea por error o intencionadamente, es la Montaña Mentirosa. A diferencia del Paso del Hambre, **este laberinto es más complejo y los objetos escasean**. Si queremos obtenerlos todos, tendremos que derrotar a unos cuantos Yo-kai, o intentar esquivarlos si nos creemos capaces de ello. Tal vez sea buena idea **tomarse una Resistina** para superar el trance.



CAMINO DEL CAMORRISTA

En el tercer y último de los laberintos podemos llegar a confundirnos con **todos los caminos que parece tener**. Pero lejos de ser tan complicado como parece, prácticamente **todos los caminos llevan a la salida** y solo hay una forma de acceder al laberinto. No obstante, es donde se encuentran los Yo-kai más poderosos. Es un buen lugar para entrenar un poco a nuestro equipo de Yo-kai.



RECLUTA A YO-KAI FUERTES

Sabemos que los Yo-kai más fuertes son también los más valiosos fichajes para nuestro equipo. ¡Aquí tenéis una pequeña selección de ellos y cómo conseguirlos!

1 KYUBI

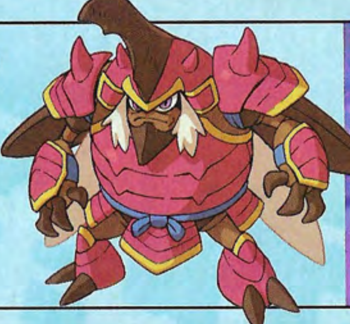
Debemos haber superado las peticiones: **Una espada de regalo, ¡Acaba con Tengu! y Flores para el templo** y además, hay que tener el **"Tofu de oro"**. Para conseguir esto último debemos haber superado el **Infierno Infitnito.** ¡No temáis que pronto nos zambulliremos de lleno en la mazmorra!





2 ENORMARABAJO

Podemos obtener a Enormarabajo buscando en los **árboles de Floridablanca Norte, de noche, concretamente en los árboles cercanos a la pescadería. Su comida favorita son los vegetales.** También es posible obtenerle mediante la fusión de **Pegarabajo y el objeto Alma Invencible.** Este objeto lo podemos conseguir en Caza y Sedal, mediante intercambio por insectos.





1 AUREONYAN

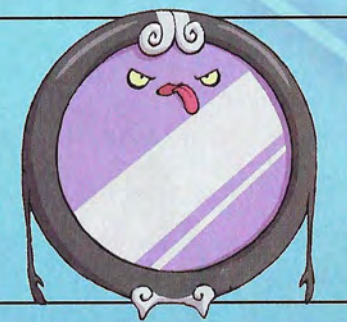
Aureonyan es un Yo-kai muy especial. Para obtenerlo tenemos que usar la Expendekai, poniendo en ella una **Moneda Naranja**. Es posible que no te salga a la primera, por lo que **es recomendable guardar antes de utilizar la moneda y reiniciar la consola en caso de no conseguir a este codiciado Yo-kai.**





2 MALPEJISMO

Malpejismo tiene cara de pocos amigos, pero no por ello deja de ser un aliado a tener en cuenta. Para ganarnos su amistad, **hay que buscarle por la noche,** o bien **en los árboles de Colinas del Aura o en la Zona Comercial, entre los árboles o en el Hospital Nocturno, en los pisos PB y P1.** La comida favorita de Malpejismo es la Comida China.





1 VENOCTOSCURO

La versión oscura de nuestro buen amigo y aliado Venocto, Venoctoscuro, se puede obtetener de la siguiente forma: **utilizando una Moneda Turquesa en la Expendekai.** Al igual que sucedía con Aureonyan, es **recomendable que se guarde antes de gastar la moneda,** por si acaso no conseguimos que el Yo-kai nos toque en la máquina.





Bienvenido a la Academia Monster Hunter

¿Visitas con frecuencia el canal de Youtube Academia Monster Hunter? ¡Nosotros sí! Este mes está lleno de consejos interesantes tanto para novatos como para expertos. Hemos recogido algunos muy necesarios para nuevos jugadores, pero no dejes de entrar en el canal para aprender mucho más, porque actualiza constantemente con nuevos vídeos muy útiles para progresar en un juego tan apasionante como retador.

1. INTRODUCCIÓN AL MULTIJUGADOR

Monster Hunter Generations es un juego tan inmenso que no viene nada mal repasar algunos conceptos básicos. Aquí echamos un vistazo al Campamento, la zona del juego para iniciar misiones multijugador, y todo lo que puedes hacer en él.



Para jugar en multijugador debes ir al Campamento, disponible desde el principio del del juego. Puedes acceder a él desde Verna o pulsando su icono en el mapa de la pantalla táctil.



Al iniciar el multijugador, podrás crear un Campamento (crearás partida) o entrar en uno (partida ya creada por otro jugador). Puedes cerrarlo con contraseña si quieres jugar solo con tus amigos.



En el campamento puedes comer, comprar equipamiento, iniciar misiones normales o de arena o ir al área de entrenamiento por la salida de la derecha.



Para iniciar una misión en multijugador, habla con la chica de la Wikademia. Antes de comenzar, asegúrate de que tus compañeros están preparados. Si no seleccionaste tú la misión, únete a ella en el tablón.

Contenido realizado por:



4PuercosTeam (@4puercosteam)



Gremio de Cazadores @gremioCazadores



2. COMBATE BÁSICO

¡Que empiece el combate! Antes de especializarte en un arma y estilo de lucha, hay técnicas generales que debes dominar para afrontar (casi) cualquier batalla. Léelas atentamente porque te harán falta.





Localiza a tu enemigo: marca al monstruo pulsando la pantalla táctil, o usa una bola de pintura. Pulsa L para encararle (aunque esté lejos y no le veas). El caso es saber siempre dónde está y que no te pille por sorpresa.



Barra de resistencia: se agota con acciones físicas como correr o escalar. Si está demasiado baja no puedes realizar determinadas acciones, así que fíjate siempre en ella.



Barra de salud: baja cuando recibes ataques de los monstruos. Puedes rellenarla con pociones y medicamentos, pero debes buscar lugares protegidos de los monstruos para hacerlo con garantías de no acabar "trapiñado".



Plagas: son estados que provocan algunos ataques de los monstruos, y cada uno se cura de una manera. Por ejemplo, el fuego, rodando para que se apague; la plaga de agua, tomando una curibaya; el veneno, con un antídoto...



Cambios de zona: a veces, cuando un monstruo cambia de zona, lo más sensato no es salir tras él. Es un buen momento para recuperar vida, curarse de las plagas y afilar el arma. Después ya puedes seguirle y afrontar la pelea con garantías.



Estudia a los monstruos: no ataques de frente, muévete a su alrededor y busca sus partes desprotegidas. Eso sí, si te pillan de frente y tienes un escudo, úsalo para bloquear sus ataques. Cuidado, no bloquean si te golpean por los flancos o por la espalda.



El estado de los monstruos también cambia. Cuando están cansados, son más vulnerables. Cuando están debilitados, intentan huir y cojean. En ambos casos, ataca con todo. Pero cuidado: ssi se enfurecen, es justo al contrario, son más rápidos y fuertes.



Agarres: si un monstruo te atrapa, pulsa rápidamente los botones y agita el pad. Ah, y hay otra forma más rápida de librarse de una presa: usando una bomba boñiga. ¡El fino olfato de los monstruos no aguanta ese olor!



Munición: un consejo para artilleros. Fijaos en el tipo de munición que usáis: cada tipo varía su efectividad en función de la distancia.



Foro Monster Hunter Clan Head & Kill
@MonsterHunterHK

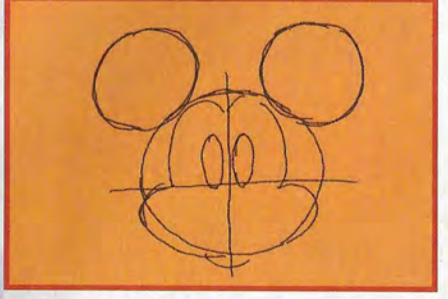


Gremio Monster Hunter
@G_MonsterHunter



Disney Art Academy

Sácale el máximo partido a Disney Art Academy con estos 9 consejos que te introducen en diferentes técnicas y estilos para exprimir a tope todas sus posibilidades.



1. Encaje inicial

Antes de nada debes familiarizarte con los puntos básicos del diseño de personajes. Todos los dibujos que puedas imaginar parten de formas simples que dan como resultado la base sobre la que trabajar en el resto del lienzo. Como ves, Mickey parte de sencillas formas circulares.



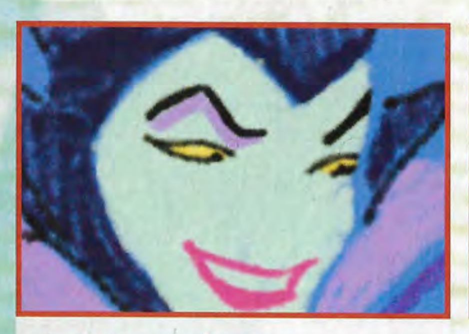
2. Formas y líneas de acción

El encaje inicial te permite realizar la composición definitiva. Ayudándote de formas como óvalos o masas de color plano llegas hasta lo que los artistas denominan 'el boceto' o 'base' sobre la que realizar el resto de su composición. Practica mucho esta parte.



3. De lo básico a lo complejo

Usa la capa superior con la herramienta lápiz, y un nivel de degradado medio para que no quede muy marcado. Te permitirá hacer correcciones. Desde el boceto inicial debes continuar añadiendo los detalles propios que identifican a cada personaje (capas, cuernos, etc.).



4. Colores planos

Con el pincel, rotulador o spray puedes aplicar las masas de color plano que llevará el personaje. Esta parte debes aplicarla siempre sobre la capa inferior del lienzo, para que el boceto siga siendo visible. Prueba varios instrumentos hasta que encuentres tu estilo favorito.



5. Círculo cromático

Familiarízate con las opciones del estuche de utensilios. El círculo cromático te permite seleccionar los colores que vas a emplear en tu dibujo, y con él puedes obtener los diferentes tonos con los que aplicar las luces y sombras de la ilustración. Prueba varias combinaciones.



6. Luces y sombras

Usando la capa intermedia puedes aplicar los detalles que dan volumen final al personaje. Para obtener los colores de las sombras usa el cuentagotas del círculo cromático y luego sube o baja la saturación. Para las zonas más iluminadas, usa un color que contraste con la base.



7. Define al personaje

En este punto puedes borrar la capa superior donde se encontraba el boceto o puedes borrar con la goma o el difumino las partes que desees. Ideal para dar algunos detalles y eliminar otros según creas conveniente. Cuando acabes, repasa con la goma los contornos.



8. Efecto 3D

En la capa superior aplica los elementos que contrastan y dan volumen al diseño con rotuladores o plumas. Esto se consigue creando contraste entre las zonas más iluminadas y las oscuras, como puedes ver en la pantalla superior. Es sólo cuestión de práctica.



9. Remates finales

Las acuarelas o el spray son ideales para añadir los detalles finales. Combina también rotuladores para los toques más pequeños y usa diferentes degradados para sacar los volúmenes finales. Como ejemplo de remate: fíjate en el color blanco que añadimos al final en el pelo.



Este inmenso juegazo pone punto final a sus abundantes contenidos con una gran serie de batallas, conocidas como Herederos: una historia protagonizada por los hijos de nuestros héroes. Adquirir esta segunda tanda de batallas adicionales por DLC mediante el Pack de mapas 2 sale por sólo 7,99 euros (por separado el precio asciente a 10,44 euros).



Otro Regalo de Anna

Precio: Gratis

¡Qué generosa es nuestra amiga Anna! Si la vez anterior nos hizo elegir un objeto entre dos posibilidades, en esta ocasión directamente nos regala dos valiosísimos ítems. Por una parte la habilidad "Paragón", que podemos asignar a cualquiera de nuestros personajes: gracias a ella, el personaje en cuestión obtendrá el doble de experiencia de lo normal en las batallas. Y por otra, unas Botas, que sirven para aumentar en 1 el Movimiento de un personaje.



I - Sueño Eterno

Precio: 0,49 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: Ejecución hábil/Ejecución dichosa

Algo extraño ha sucedido en los reinos siderales, y unos misteriosos enemigos han causado la destrucción en ellos. Kana, la hija de Corrin, se encuentra con Mitama (hija de Azama) y Selkie (hija de Kaden), pero se encuentran rodeados por demasiados enemigos. Sin embargo, pronto se les unen Kiragi (hijo de Takumi) y Hisame (hijo de Hinata).



II - Cruce de Reinos

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: Ejecución mágica

La versión masculina de Kana (hijo de la Corrin femenina) ha perdido el control y se ha convertido en dragón, y Sophie (hija de Silas) y Dwyer (hijo de Jakob) tratan de calmarlo. De repente llegan también Forrest (hijo de Leo), Nina (hija de Niles) y Ophelia (hija de Odin). Todos ellos deben escapar moviéndose hacia el norte, pero hay muchos enemigos que dificultan la huida.



III - Marea Cambiante

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: Ejecución fuerte

Shiro (hijo de Ryoma), Asugi (hijo de Saizo), Midori (hija de Kaze), Caeldori (hija de Subaki) y Rhajat (hija de Hayato) han salido a salvo de los reinos siderales que estaban siendo atacados, pero para seguir avanzando deben hacer frente a muchos enemigos que les bloquean el paso. El objetivo de esta batalla consiste en derrotar a los dos jefes que encontraréis en el mapa.



IV - Sacrificio de Luz

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: Ejecución tutelar

Siegbert (hijo de Xander), Velouria (hija de Keaton), Ignatius (hijo de Benny), Soleil (hija de Laslow) y Percy (hijo de Arthur) deciden seguir luchando contra el ejército enemigo, con la esperanza de volver a ver a sus padres. Una vez derrotéis al enemigo que hay junto a la puerta de la fortaleza, se os unirán los personajes de "II - Cruce de Reinos" para acabar todos juntos con el resto.



V - Amanecer Eterno

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: Ejecución veloz/Ejecución sólida

Shigure (hijo de Azura) ha explicado a los demás la verdad de lo que sucede, pero en un principio sólo las dos versiones de Kana parecen confiar en él. Empezáis sólo con estos tres personajes, y a medida que se va desarrollando la batalla se unen el resto de los que han aparecido en las batallas anteriores. El objetivo es derrotar a los tres jefes.



Final - El Mar del Olvido

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: A quemarropa

En esta última batalla controlaréis a todos los personajes de anteriores batallas desde el primer turno. El objetivo es derrotar al gran jefe (es el mismo jefe final de la última batalla de la campaña Revelación), golpeando primero sus manos y luego su cabeza. Eso sí, el mapa está infestado de enemigos que tratarán de impedíroslo, y perderéis si Shigure o alguno de los Kana es derrotado.

Próximo número

Sale el 16 de septiembre

Mario Party
Star Rush

¡Prepara tus dados! Te contamos por qué va a ser un party game inolvidable y repasamos los mejores multijugador de 3DS.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



YO-KAI WATCH
Exploramos la mazmorra secreta del juego para revelarte sus secretos



Pokémon GO
Prepara tus Pokéball para la mejor colección de trucos



Paper Mario Color Splash
Súper repor con el juego más colorido de Wii U en 2016

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Alfredo Pavez.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



Suscríbete

a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso





Fragmentos de un mundo olvidado



Y LLEVARTE
ESTE PACK DE REGALO

*Unidades totales disponibles: 2.000. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual.
El pack consiste en un sobre que incluye un póster y láminas de pegatinas de varios tamaños. El pack se entregará con la compra del videojuego reservado a partir del día de su lanzamiento.

16 SEPTIEMBRE
A LA VENTA





Exclusiva
GAME

/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube/NintendoES

NINTENDO 2DS. new NINTENDO 3DS XL